

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№3
2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

ИГРЫ В НОМЕРЕ:

Resident Evil 4

Fatal Frame 3:

The Tormented

Prince of Persia:

The Two Thrones

Harry Potter and
the Goblet of Fire

Theseus:

Возвращение героя

Mark of Chaos

Dead Rising

The Roots

Possession

TimeShift

Titan Quest

Звери. На троне

войны

Land of the Dead:

Road to Fiddler's
Green



ПОСТЕРЫ

ISSN 1609-900003



Подписной индекс — 23852





Під Владою Якості

Досконалість динамічного зображення

LCD монітор L1932S/L1732S

Швидкість реакції матриці 8 мс • Яскравість 300 кд/м² • Контраст 700:1 • FLATRON f-Engine II

Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000 • <http://ua.lge.com>



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua

- 60 трас та 6 спецучастків на шляху через всю зимову Росію – від Мурманська до Владивостока

- 20 команд–учасниць з Москви, Санкт–Петербурга, Новосибірська, Єкатеринбурга, Києва, Праги....

- 10 видів позашляховиків, сотні варіацій налагодження підвіски, шин, балансу гальм та інших параметрів.



Мурманск-Владивосток

- Ексклюзивне відео та фото «Експедиції–Трофі»

- Чудова графіка, що створює неповторну атмосферу їзди російськими дорогами, атмосферу пригод та азарту.



Symphony Games
PLAYING YOUR DREAMS

© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені
© 2006 Symphony Games. Всі права захищені
© 2006 Експедиція ПРО. Всі права захищені.

Гра базується на технології Chrome Engine © 1997-2005 Techland. Всі права захищені. Даний продукт захищено міжнародними договорами і всіма іншими прийнятими нормами національного та міжнародного законодавства.

1С:Мультимедіа, Майкрософт гейм студіоз, Юбісофт, Фірма «1С»

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

Ну, что ж, друзья мои, похоже, нам предстоит весьма насыщенная спортивная весна. В марте-месяце мы уже закончим пересчитывать привезенное из Турина нашими спортсменами золото и серебро (золотые коронки на выбитых зубах канадских спортсменов, которые начали возмущаться, куда пропал из номера их серебряный сервиз). И тут уже самое время начинать готовиться к мировому чемпионату по футболу.

Тем более что у нас есть ряд очень сильных стратегий, учитывающие самые различные шансы наших футболистов забить решающий (он же – «хоть какой-нибудь») гол. Среди них, например, такие: «А вдруг в небе над стадионом в это время появится НЛО, игроки противника отвлекутся на него, и тут мы раз! – и забьем гол. Нет, ну вдруг? А еще, быть может, окажется, что Элвис Пресли на самом деле жив, и в этот день он придет на стадион, начнется суматоха, и мы – бац!». Немалые надежды возлагаются также на внезапную эпидемию птичьего, собачьего и мышиного гриппа и забытых белорусских партизан, которые, может быть, остались в лесах под Берлином с 1945 года.

В общем, шансов у нас немало. У противников же, по слухам (смешно сказать), всего одна стратегия: «Все игроки, включая вратаря, кроют Андрея Шевченко, оставшиеся украинские футболисты тем временем забивают два мяча в наши пустые ворота и пять-шесть мячей – в свои».

В общем, физкульт-привет! И помните, «Главное – не победа, а несчастья!» Ну, или как там говорят наши спортсмены...



«Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 3 (52), квітень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь» Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор М. Писаревський
Редактор О. Лішук

Літературний редактор Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка О. Заславська

Фотокореспондент М. Смоляр

Відділ реклами Т. Луцька

Відділ збуту І. Краснопольський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 17.02.2006.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. № 06-3368

Друк офсетний

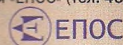
Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк» м. Київ, вул. Магнітогорська, 1, тел. (044) 451-48-03.

ІР ТЕЛЕКОМ
Аді П. Телеком
офіційний інтернет-провайдер
тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 501-9355
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережено. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів:

www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

Эхо планеты

Игропанорама	4
Паутина	8
Columbia Бразерс	63

Девушка месяца

MegaGame

Resident Evil 4	10
Fatal Frame 3: The Tormented	12

Ждем-с!

Mark of Chaos	14
Dead Rising	16
The Roots	18
Possession	20
TimeShift	22
Titan Quest	24

To play or not to play

Harry Potter and the Goblet of Fire	26
Звери. На троне войны	28
Perfect Dark Zero	36
Theseus: Возвращение героя	40
Prince of Persia: The Two Thrones	42

Ацтой

Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	30
---	----

ЧуваАак!

Mad Heads XL	46
--------------	----

Animania

Хроники Риддика: темная ярость	48
--------------------------------	----

Clubничка

Кубок СНГ по WarCraft III: TFT в «Планете-Х»	50
--	----

Железный Boom!

Тестирование флэш-накопителей USB 2.0 объемом 512 Мб, 1 и 2 Гб	54
ASUS A8N32-SLI Deluxe: арена графических баталий	60
Мобильная музыка Panasonic	62

Outro

Р. S. 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (в вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

Delfics®

комп'ютери



ПОДОБАЄТЬСЯ МУЗИКА?

Збережіть всю свою музичну колекцію на диску ПК Delfics® DTS, створеного на базі процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT, і слухайте улюблену музику в будь-який час і будь-де.

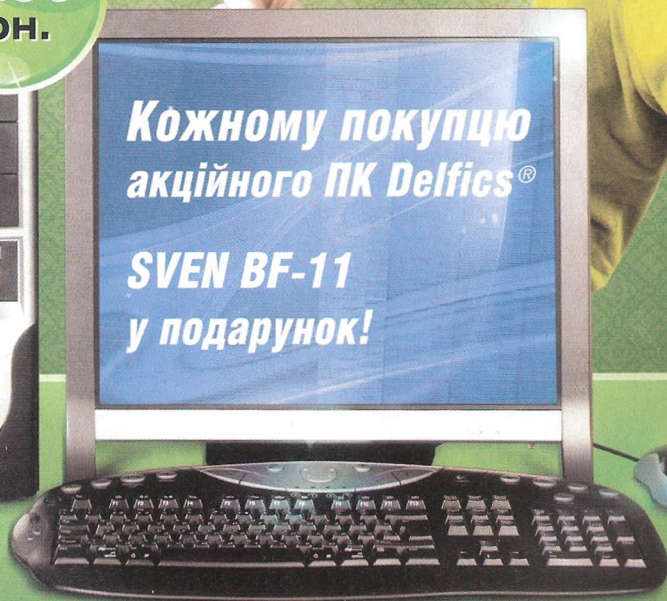


**3299
грн.**



Кожному покупцю
акційного ПК Delfics®

SVEN BF-11
у подарунок!



ПК Delfics® DTS

На базі процесору Intel® Pentium® 4 630 з технологією HT
3.0GHz/2MB cache/800MHz FSB

- Материнська плата FOXCONN на базі Intel® 915PL
- Оперативна пам'ять DDR 512Mb PC3200 (Brand)
- Жорсткий диск 160GB SATAII (Samsung)
- Відеоадаптер ATI Radeon X700 128MB/128bit/TV/DVI/PCI-E (Sapphire)
- Дисковод FDD 3.5" • Оптичний привід DVD-RW+RW
- Корпус Foxconn 350W

Повний асортимент продукції дивись у мережі салонів-магазинів «ГігаБайт»

✉ м. Київ, вул. Велика Житомирська, 6
☎ (044) 279-2215, 279-8643, 279-8476

✉ м. Київ, пр. Маяковського, 10
☎ (044) 515-8475, 536-0923

✉ м. Київ, пр. Московський, 16
☎ (044) 501-0318, 419-8188

✉ м. Київ, вул. Тимошенка, 21
☎ (044) 426-1702, 426-1431,
(044) 426-2350

✉ м. Київ, вул. Декабристів, 9
☎ (044) 562-66-99

✉ м. Біла Церква, бульв. Перемоги, 99
☎ (04463) 4-49-35, 4-47-52

✉ м. Житомир, пров. Вацківський, 3
☎ (0412) 41-2753

✉ м. Житомир, Старий бульвар, 2
☎ (В. Бердичівська, 26)
(0412) 42-1616, 34-4490

✉ м. Кіровоград, вул. Преображенська, 3а
☎ (0522) 35-1767

✉ м. Сімферополь, вул. Гоголя, 15
☎ (0652) 51-0168, 51-0167

✉ м. Чернігів, вул. Мстиславська, 33
☎ (04622) 7-47-07

Гарантія на ПК Delfics® – 3 роки.
ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

**КРЕДИТ
НА 1 РІК ПІД 0%**

Отримай GigaCard
у київських салонах-магазинах
«ГігаБайт» та купи неакційні
товари зі **ЗНИЖКОЮ**

від **3% до 5%**
подробити у магазинах «ГігаБайт»



З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті www.gigabait.com.ua

* Компанія залишає за собою право на незначну зміну цін та конфігурацій. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням.

** Термін дії акції з 1 по 31 березня 2006 року. Акція дійсна у київській мережі салонів-магазинів «ГігаБайт». Подарунком вважається придбання послуги за 1 гривню. Подарунки повернення й обміну не підлягають.

Логотип Delfics – товарний знак ТОВ «Комп'ютер-Сервіс» та ТОВ «Комп'ютер Трейд».
Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, и Pentium є товарними знаками, або зареєстрованими товарними знаками, права на які належать корпорації Intel і її підрозділам на території США та інших країн.



Птичий грипп – не беда, улучшение – катастрофа!

Стремление сделать из хорошего самое лучшее в очередной раз преподносит нам свои плоды. Про «Сталкера» читайте ниже, а вот вам пока новость про Heroes of Might and Magic 5. Эту игру откладывают на второй квартал этого года. Причина всё та же: сделать еще лучше, и даже еще лучше, чем супер. Так что все те, кто отложил убиенных ентов в кубышку, дабы в конце марта с гиканьем броситься в магазин, может расколоть пробочку на копилке и выковырять денежку, чтобы потратить ее на что-то, что может поднять настроение.

А пока что идет тестирование беты-версии игры – все фанаты уже давно прознали об этом и прогрызли дырку в страничках www.mightandmagicgame.com или, например, www.fileplanet.com/promotions/hmmv/

Первые герои пошаговых битв

В незапамятные времена была игра Warlords. Она была лучше всех. Потому что аналогов практически не было. А если и были, то мы в них игра-

ли мало, потому что была Warlords. По прошествии многих лет руководитель компании Infinite

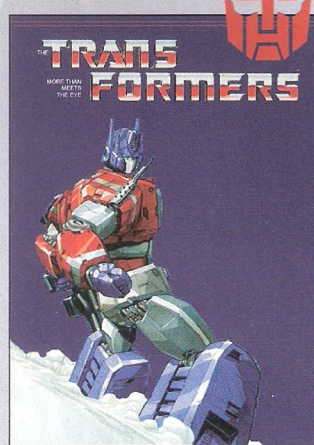


Interactive, которая владеет всем, что связано с именем Warlords – Стив Фоукнер, сказал, что компания начала разработку пятой части игры, которая снова станет пошаговой стратегией, а не...

Sova и Happiness в ступоре: Transformers!

Наши постоянные ведущие рубрики «Анимания» в шоке – Activision купила права на игру Transformers. Как вы, наверное, знаете, Майкл Бей уже занят в одноименном кинопроекте. Ацкий американский экшен японского засола будет показываться в кинотеатрах на День независимости США в следующем году, и к тому же сроку Activision грозитс

вать первую игру серии, причем, вероятно, одновременно на всех платформах. Руль!



Грядет пришествие Антихриста!

Если какую-нибудь старушку или сектанта это заявление испугает, то поклонника компьютерных игр озадачит только в таком ключе: «О чем речь? Heretic? Или... неужели Diablo 3?!». Ужели, ужели. Похоже, движение началось. С тех пор как Билл Ропер ушел из Blizzard, пошли слухи, что если кто и сделает очередную игру класса «дурная графика, но не оторваться!», так это будет именно Билл со своей новой студией Flagship Studios.

Но вот прошло некоторое время, и Blizzard на своей страничке blizzard.com/jobopp/ разместили объявления о приеме в команду, работавшую над Diablo I и II, на работу... готовься! – Art director, Lead 3D Envi-

Проект Diablo 3, долго прозябавший на задворках Blizzard, похоже, реанимируют

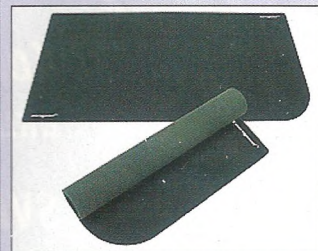


ronmental Artist, Lead 3D Character Artist, Lead 3D Character Animator. Чуть позже появилась объява о приеме в команду Core Technology. Если последнее еще, ладно, притянуто за уши, то первые объявления довольно явно говорят о готовящемся выводе в свет третьего «Дьяблы». Да еще вспомним слухи, которые распускали сотрудники компании и музыканты оркестра, записывавшего саундтрек ко второй части игры.

Затаим дыхание перед приходом нового прародителя зла в мир компьютерных игр...

Коврик под мышку, клавиатуру, руки, ноги и системный блок

Чтоб геймеры не спорили, насколько большим должен быть коврик для мышки, компания CorePad на своем сайте corepad.com под кодом EP24550 выставила на продажу самый большой коврик для мыши в истории.



Кроме того, что коврик со «взрослым» названием XXX HUGE самый большой, он еще и очень прочный (не слоится), гибкий и отлично прилегает к поверхности стола. Поверхность коврика отлично подходит для любых мышек с любыми настройками, а если загрязнится, его просто отмыть с помощью мыла и губки (Боба).

А теперь ТТХ. Размер «коврика» – 90 см в длину, 45 см в ширину и 3 мм в толщину. Если сильно скрутиться, то на нем можно и спать. А детей пеленать – так вообще запросто! Вес коврика 1025 грамм (кило с небольшим). При цене 25,95 английских фунтов коврик попадает в среднюю ценовую категорию, а за его уникальность сверху почему-то решили ничего не брать... Так что, думаем, к моменту выхода журнала на сайт можно будет уже не идти – ковриков наверняка уже не будет в продаже.

Возвращение в крепость



Мы еще не успели дождаться русификации второй игры популярной RTS-серии Stronghold, а Firefly Studios уже во всю работает над Stronghold Legends – следующей версией игры. Пока об игре известно мало, но известно, что в игре будут задействованы Артур и рыцари круглого стола, граф Дракула и другие полуисторические личности. Инфы мало, зато есть кое-какие скриншоты – делимся лучшим из них с вами.

Снова локализация



«Айм сорри, Айм стилл кент спик рашн!»

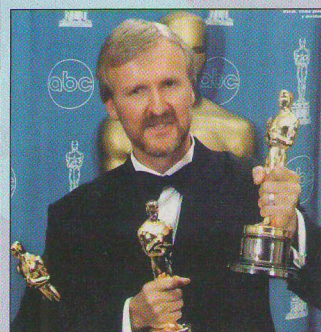
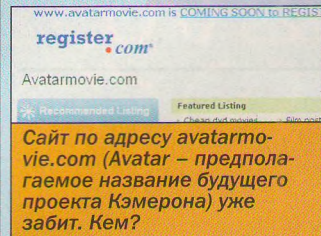
Молчим о втором Stronghold'e и вспоминаем о The Elder Scrolls 4: Oblivion. Издателем этой игры будет компания «1C», которая наконец-то подписала приго... ой! договор, конечно. Сроки пока не объявлены.

Предсказания Била Гейтса рвутся в жизнь

Помнится, лет... хм... наверное, лет 15 назад или около того Билл Гейтс (Microsoft, если кто не в курсе) сказал, что в будущем все будут играть в игрушки, где игроки со всего мира будут играть друг с другом в реальную жизнь. Что-то такое. Не буду говорить, что это цитата, потому что это все как-то по памяти получилось. Теперь многие не мыслят себя без Lineage, World of Warcraft, Anarchy Online и других симуля-

торов фэнтезийной и киберпанковской жизни. Так что Гейтс был стопудово прав. И даже не пытайтесь опровергнуть его слова (зачем?), многие известные нам люди подстраиваются под систему.

Например, Джеймс Кэмерон. Известнейший режиссер со-



Один Оскар – за маму, один – за папу, и один – за Project 880

брался одновременно с выпуском фантастического фильма под рабочим названием Project 880 выпустить еще и MMORPG, причем игра появится за некоторое время до фильма, чтобы подсадить на нереальный мир фильма всех юзеров планеты.

А вот Джон Ромеро журнала «Computer and Video Games» сказал, что со своей студией (не скажет какой), делает игру (не скажет какую), на интересный и неординарный сюжет (не скажет вообще ничего!), и это будет MMORPG. Причем вложения в игру будут просто беспредельные...

S.T.A.L.K.E.R.

Можно было бы придумать какой-нибудь интригующий заголовок и для этой новости, но уже, если честно, надоело. Так что факты от первоисточника www.stalker-game.com:

1. Проект находится на стадии сдачи бета-версии и активно разрабатывается в тесном сотрудничестве с издателем.
2. В команде были проведены некоторые сокращения, коснувшиеся арт-отдела, в связи



Одинокый S.T.A.L.K.E.R. повернулся к нам спиной... Дать пинка или все же подождать?

с тем, что работа по графике почти закончена (из 40 человек 5 сокращены). Никто из руководства, программистов и уж тем более тестеров не может быть сокращен.

3. Что касается утечки технологий, то никто из ушедших дизайнеров не обладает правами на движок игры (все технологии S.T.A.L.K.E.R., включая движок X-Ray и S.T.A.L.K.E.R.-2 Engine, принадлежат компании). Даже если движок текущего или следующего поколения появится в сети, их легальное

использование невозможно. Продавать свои технологии компания в ближайшее время не планирует, равно как и не планирует откладывать выход S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ввиду подобных слухов.

И снова факты:

Объявляя результаты новогоднее-рождественских продаж, компания THQ сказала, что S.T.A.L.K.E.R. запланирован к выходу в... январе-марте 2007 года.

Хм.

Твій мультимедійний центр! Фотокамера UFO DV 4140

- 4 млн. пікселів
- MP3 плеєр
- Диктофон
- Web-камера
- Відео MPEG4

Найнижча ціна
165.00



8 (800) 501 6430

www.ufo.ua

UFO
DIGITAL

Указано ціну, що рекомендовано, у доларах США, оплата - виключно до українського засновника. Еквівалент за курсом на день публікації.

Вальс «Шпиль» Март



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

МЕХАНОІДИ ВОЙНА КЛАНІВ

2

Рольова гра для тих, хто
любить волю та здатен
приймати рішення



SKYRIVER
STUDIOS



SKYRIVER
STUDIOS

© 2005 ЗАТ «1С». Усі права застережено.

© 2001-2005 SkyRiver Studios*. Усі права застережено.

1С:Мультимедіа, Механоїди 2. Війна кланів, СкайРивер Студіос, Фірма "1С"

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

[CLICK HERE](#)

FOR SHOCKING TESTIMONIALS.
ACTUAL LIVES RUINED BY THE WORLD WIDE W

TURN OFF NOW !

before you are sucked into a vortex of shame, drugs & porno

9 REASONS TO SWITCH O

Разработчики Grand Theft

А введя длиннющий кош-
мар [www.citizensunitednega-](http://www.citizensunitednegat)

Команда ученых, занимающихся созданием искусственного интеллекта, на своем веб-сайте предоставляют всем желающим возможность... пообщаться с чат-ботом. Милашка



И это... Интернет действительно зло, слышите? Выбросьте компьютер в окно!

Алан (и его младший брат Хал) живет на www.a-i.com/alan1 (последний символ – цифра один). Общительный скриптовый собеседник с удовольствием погуглит «за жизнь», расскажет смешную шутку или прочтет лекцию по лингвистике. Главным отличием Алана от других ботов – самообучаемость. Ему можно рассказать анекдот или научить какой-нибудь фразе, которые он, после утверждения создателями, сможет рассказывать другим людям. Кстати, было очень приятно, когда на реплику «Я из Украины», я получил ответ «Vitaju!». Всем очень одиноким личностям и желающим научить бота материться по-украински посещение рекомендовано.

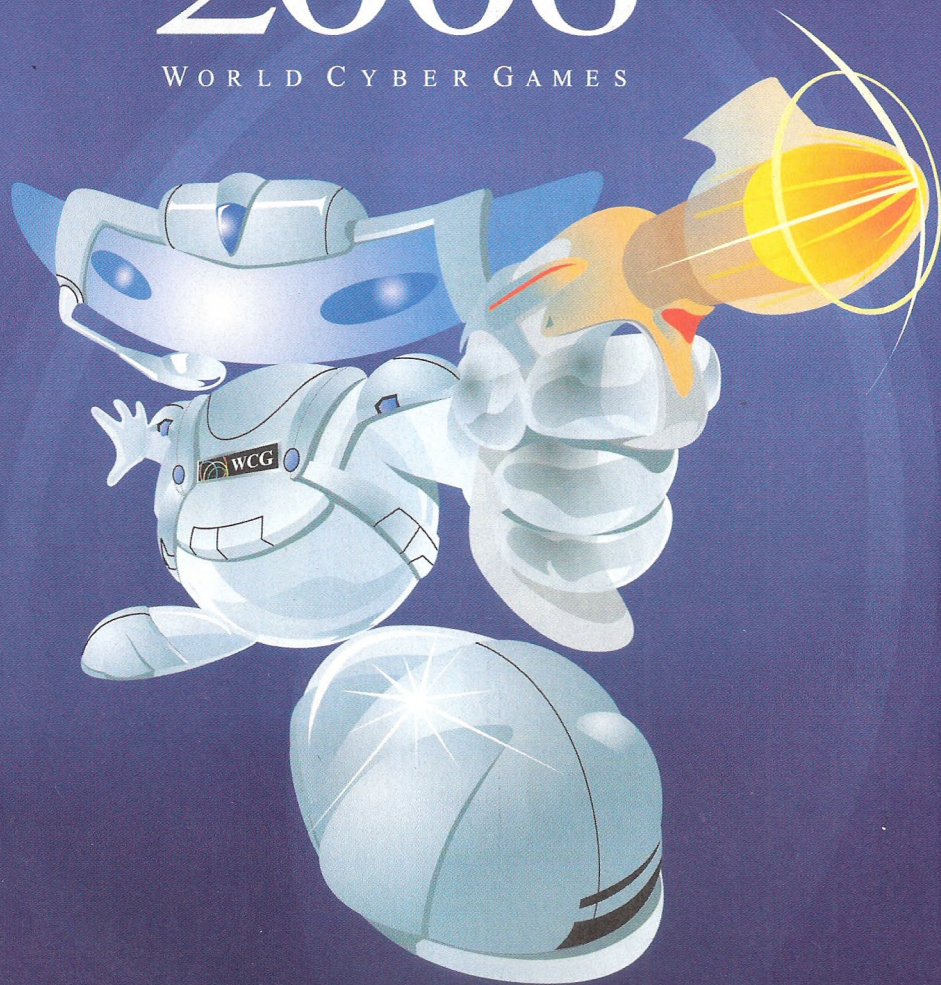
Кроме того, посетив www.killers.ru, любого человека можно просто-напросто заказать профессиональному (но виртуальному) киллеру. Куча изуверских методов, исполнителей и мест смертоубийства – просто Мекка для настоящих садистов. А на chatportal.ru/gravez/index.php?func=reg убиваемых жёстельно похоронить под радостную музыку.

www.amp.nm.ru – довольно забавный загон на Яндекс и прочие поисковики. Здесь можно что-нибудь не просто найти, но и спрятать ☺. Каждая ссылка представляет собой легкий шарж, ну а фразочка «Поздравляем! Вы наш 2943641 посетитель!», а ниже, мелким шрифтом «Генератор случайных чисел предоставлен компанией...» отлично бичует северно-соседские порталы.

[illegible]

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



більше ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії?
Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядаторів.
Зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua і візьми
участь у відбірковому регіональному турі.

Кращі воїни віртуального простору зійдуться у
фінальному поєдинку, що відбудеться в Італії.

Технічний партнер:



Головний медіа-партнер:



Медіа-партнери:



За підтримки:



SAMSUNG

PC

PS2



Название игры: Resident Evil 4

Разработчик: Capcom

Издатель: Capcom Europe/
Ubisoft

Жанр: action/shock&horror/TPS

Дата выхода: на PC – не ранее 31

марта 2006

Официальный сайт:

ww2.capcom.com/re4/gui.html

ОЦЕНКА: 12

Графика: 11

Геймплей: 12

Управление: пока

загадка

Звук: 12

Сюжет/концепция: 10



10 из 10-ти

Новые эталоны: Resident Evil 4 на PC – главное событие года!

Сейчас-сейчас, погодите, дайте прийти в себя от радостного шока, а потом расскажу!

Итак. В конце 2005 года все без исключения игровые издания мира пали ниц перед игрой, поднявшей рейтинг консолей еще выше и всколыхнувшей игровое сообщество. Творение Capcom, гордое имя которому Resident Evil 4, в 2006 году намерено покорить еще и мир игр для персональных компьютеров.

Полностью измененная и проработанная концепция игры, практически полное отсутствие недочетов – это те качества, которых так все ждут

от каждого релиза. Как это все будет перенесено в RE4 на платформу ПК – скоро узнаем.

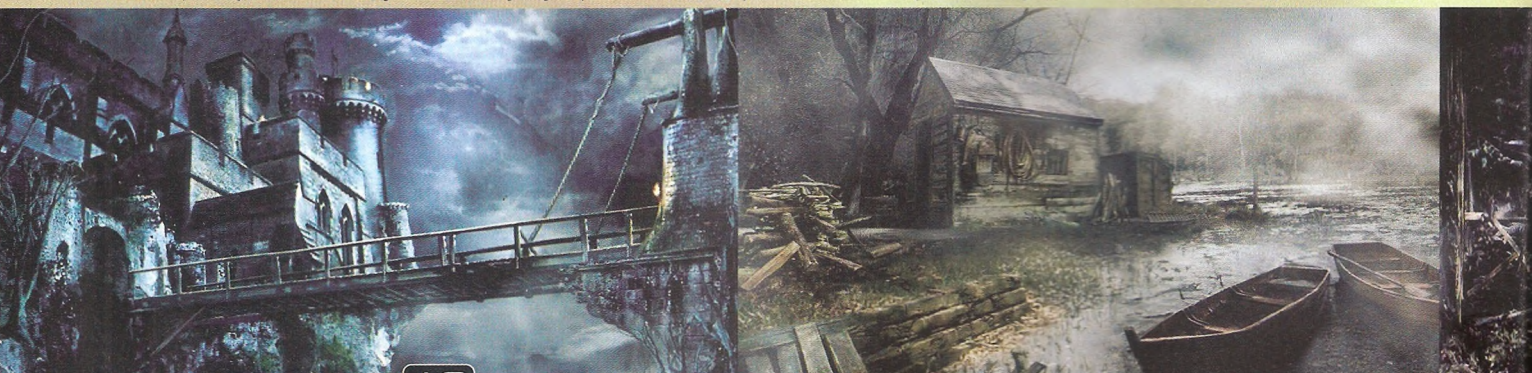
В начале февраля стал известен издатель игры – это легендарная Ubisoft, в портфолио которой практически не было плохих игр. Консольное братство Capcom заключило с Ubisoft договор о выпуске трех громких игр, из-за которых ссорились обладатели приставок и компьютеров. Теперь намечается грандиозный прорыв Resident Evil 4 (до этого ни один порт этой игры на ПК не был играбельным), Onimusha 3 (этот порт уже бродит по прилавкам магазинов и безнадежно испорчен) и Devil May Cry 3 (боевая легенда).

Что же ждет нас с вами совсем скоро? Фанаты уже успели сыграть в приставочные версии и выдали почти единогласный вердикт – «Шедевр!». Ситуация на сегодняшний день такова: есть версия для GameCube (графика более качественная, не такие размытые текстуры, более яркие цвета и освещение) и для PS2 (графика чуть хуже, однако есть бонусы, дополнительный путь прохождения, рассматривающий происходящие в игре события под другим углом, «Separate Ways» – эдакий аддон в себе). Какую же версию портируют? Кубиковские игры технически очень сложно переносить на ПК, зато PS-овские имеют проблемы с управ-

лением и графикой. Мы, геймеры, торжественно хотим: графику от GameCube и бонусы от PS2! ☺

Первые же скриншоты заставили рыдать счастливыми слезами истосковавшихся по красоте и величию игроков – неважно с какой приставки будет порт – картинка потрясающая! Хотя возможности консольной графики и ограничены, но использовать их на полную катушку – привилегия лишь избранных девелоперов, в том числе и Capcom.

Если добавить к этому великолепно отточенное поведение врагов (а они отлично смоделированы и умны), постоянную динамику и напряженные бои,



возможность наносить тактические повреждения, то станет ясно: проект будет успешным! Целиться не просто, во время боя пострелить не получится, поэтому повоевать за возможность дойти до следующей точки сохранения придется, выдирая победу чуть ли не зубами.

Сложно сказать, что будет в версии для ПК, но в приставочном варианте на чекпойнты разработчики не поспешили. И это правильно, ведь такой хардкорный экшен обязан давать возможность произнести заветное «Ф-у-у-х!!!».

Помните, когда мы играли в Silent Hill 4, мы возмущались тем, что вагон и маленькую тележку с вещами нельзя положить в карман и носить с собой? Здесь ситуация та же – чтобы влезло что-нибудь нужное, надо выбросить что-нибудь ненужное. Зато нужно продумывать, что и где может пригодиться. Есть, правда, минус – лечилка и стрелялка лежат в этом самом «вещичкохранилище» и быстро ими воспользоваться вряд ли получится.

Вообще, что вам сказать о моем отношении к теме RE? Скажу только, что на моем телефоне установлен рингтон из игры! Звук всегда был одним из главных преимуществ этой серии, а саундтреки к игре и фильмам – это идеальный ужас и энергетика в одном флаконе. Именно звук помогает тому факту, что RE – один из признанных королей жанра хоррор, которых мало.

Конечно же, рано или поздно в сериалах происходит сдвиг. Так и RE не такой, каким был прежде, но игра ни в коем случае не стала хуже, просто загадки стали не такими тяжелыми, а хоррор потеснился перед лицом экшена. Ужас Silent Hill – в его непостижимости и парадоксальности, ужас Resident Evil – в неизвестности и угрозе нападения сильного



врага. Но итог один – играть подчас необычайно жутко.

В RE4 не будет полюболюбившихся фанатам нейтральноголовых зомби, берущих только натиском, не будет ужасающего T-virus, не будет кинодивы Милы и проекта «Немезис». Однако их место займут зловещие деревенские жители (после встречи с героем – уже не жители) с девиантным поведением (психи, одним словом), пропавшая дочь президента, наш старый знакомый Леон Кеннеди (экс-коп из Раккун-сити). Umbrella и здесь проявит свой коварный дух, не давая герою игры сидеть на диване и листать наш журнал. Врагов перечислять не буду, ибо это может нарушить ожидания и спугнуть атмосферу. Скажу лишь, что это не только люди, но и разного рода кошмарные плоды мутаций и непонятных ветвей развития, и зачастую хэдшот вряд ли поможет, придется действовать быстро, но осмысленно и тактически. Отдельное «спасибо» тем, кто в своих репортажах и анонсах изрешетил спойлерами ждущих геймеров! Сидели бы и молчали себе в тряпочку. © Конечно, легко потом возмущаться «Да какой это хоррор?! Это ерунда!», если заранее знаешь, что произойдет, и заглядываясь в очередную локацию уже не вжавшись в кресло и не зажмурившись. Вот консольщики понимают, что значит атмосфера и ожидание того, что ждет за углом, и хранят тайну, за что им respect!

В связи с описанными мной особенностями хочется провести параллели с другими играми. Хочется, но не получается. Аналогов практически нет. И почему-то дружно всем на ум приходит только лишь Cold Fear. Почему? Да потому, что все обеспокоены тем, как будет трансформировано управление на клавиатуру и грызуна. И стоит ли доставать из-под матраца копеечку и идти «на базар покупать самовар» (джойстик)? Кроме того, «камера из-за спины» – это прием, увиденный ПК-геймерами именно в этой игре. И если Cold Fear все ругали за управление, то сейчас, в случае с RE4, многие ждут, что распальцовка будет ХОТЯ БЫ НЕ ХУЖЕ, чем в CF. Ведь известно, что нас ждет не только прицельная пальба по неприятелю, но и жестокий интерактив: так, в самом разгаре шедеврально-восхитительных роликов надо будет молниеносно нажимать ОПРЕДЕЛЕННЫЕ клавиши (ой, как вспомню великий Indigo Prophecy, хочется взвыть на луну!). Тот же прием – в борьбе с боссами. Запасаемся второй клавиатурой на случай уничтожения первой и успокоительными чашечками. © Однако на противоположной чаше весов восседает Chaos Theory, где камера идеально дружит с Сэмом Фи-

шером, а управление – образец для подражания.

Есть еще один факт, который слегка расстроил тех, кто поиграл в консольный вариант – это нелепая система общения. Диалоги хочется поскорее закончить и перейти к действию. Общаться надо будет нередко, ведь оружие придется покупать у странных типчиков, бродящих то тут, то там. Но разве это повод расстраиваться?

Закончить хотелось бы всё же на оптимистической ноте: действие игры будет проходить в готичном (хе-хе, ЖЖсты оживились ☺) средневековом замке, который на Западе был практически всеми признан самой лучшей локацией в мире игр.

Кроме того, уже известно: наконец-то нас ждет неглупый и продуманный сюжет, благодаря чему поиски пропавшей президентской дочки и решение увлекательных загадок не будут похожими на сотни бессмысленных недоactionов современности.

Итак, можно не сомневаться в том, что RE4 установит победное знамя на вершину игрового строения для PC-платформы, – это уже подтверждено всеми, кто играл в консольную версию. Гадать остается пока только об управлении, но мы верим в очумелые ручки ответственных за игру лиц. Ждать выхода игры осталось совсем немного, но если для идеальности переноса нужно будет подождать еще, мы готовы к этому – только не расстраивайте, подарите нам радости! И воздастся вам сторицей!

Денис «Naralm» Якушенко



Название игры: Fatal Frame 3: The Tormented

Жанр: Survival Horror

Издатель: Tecmo

Разработчик: Tecmo

Сайт игры: www.tecmo.co.jp/product/zero3/

ОЦЕНКА: 11

Графика: 10

Геймплей: 11

Управление: 10

Звук: 11

Сюжет/концепция: 10



Ты не проснешься **Н**икогда

«3» вонок», «Проклятие», «Глаз», «Темные воды», «Кукольник» —

фильмы ужасов Страны восходящего солнца, а также их голливудские римейки завоевывают все большую и большую популярность. Не обошли вниманием эту благодатную тему и разработчики видеоигр. Проект Fatal Frame 3: The Tormented — первая игра, эксплуатирующая успех многочисленных азиатских хорроров. Интересно, насколько удачно разработчикам удалось передать в игре атмосферу и специфику подобных фильмов?

Смерть — это только начало

Главная героиня игры — молодая журналистка Рей Курогава, тяжело переживающая смерть своего жениха Юу Асо, трагически погибшего в автокатастрофе два месяца назад. Стремясь отвлечься от тяжелых воспоминаний, Рей с голо-

вой погружается в работу. Будучи ассистентом писателя-документалиста, занимающегося исследованием «городских» легенд и фольклора, девушка едет в один из заброшенных особняков сделать ряд фотографий для его будущей книги. Вернувшись домой и проявив пленку, Рей с удивлением для себя обнаруживает на одной из фотографий своего покойного возлюбленного. Не в силах совладать с нахлынувшими

эмоциями, она решает вернуться и обыскать дом в надежде найти Юу.

Заинтересовавшись столь странной историей, вместе с Рей в таинственный особняк отправляются двое ее друзей — писатель Кей Амакура и обладающая «шестым чувством» девушка Мики Хинасаки.



Обитель Сна

В лучших традициях азиатских фильмов ужасов и городского кайдана (японские истории о призраках) в Fatal Frame 3 есть дом, в стенах которого много лет назад произошло зверское убийство, и призраки — наспуленные дети, жрецы древнего культа и, конечно же, длиноволосая женщина с черными глазами и мертвенно-бледной кожей — преследуют каждого, кто в этот дом войдет. Изначально души замученных в проклятом доме людей появляются только в кошмарных снах Рей.

Но по мере прохождения игры грань между реальностью и сновидениями постепенно стирается. И чем тоньше она становится, тем опаснее находиться в поместье. Призраки появляются прямо перед героиней, молчат, тихой шелестящей походкой проплывают за спиной, лезут из приоткрытых дверей и переполненных ванн, прячутся под кроватью, хватают руками и изо всех сил пытаются отправить ее в мир иной. Единственный способ прекратить этот кошмар – разгадать тайну татуировки в виде синей змеи, неожиданно появившейся на теле Рей. А до этого момента приготовьтесь отчаянно бороться с душами умерших.

На манер Silent Hill 4, действие игры разворачивается в двух измерениях: каждый раз, когда Рей засыпает, она перемещается в потусторонний мир, в котором пытается разгадать тайны поместья, именуемого Обитель Сна. Просыпаясь,

выжившая в авиакатастрофе женщина? Каким образом события, произошедшие в Обители Сна, связаны со смертью брата Мику и племянницы Кей? На эти и многие другие вопросы вы сможете получить ответы только по окончании игры. Ведь до финальных титров сюжетная линия будет держать игрока в напряжении, ни на секунду не давая расслабиться и постоянно подкидывая все новые и новые загадки.

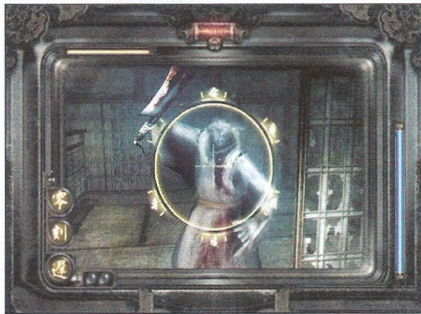
Улыбочку, пожалуйста!

Одной из главных инноваций в Fatal Frame 3 стало введение трех играбельных персонажей. Помимо Рей, вы сможете управлять также Мику (главная героиня первой части игры) и Кей. Каждый из представленных героев обладает набором уникальных способностей и умений. Так, Рей является наиболее сбалансированным персонажем. Девушка не только достаточно

врагам более мощные повреждения.

Как и прежде, в качестве изгоняющего духов средства в игре используется старинный фотоаппарат под названием «Камера Обскура». Изобретенный жившим во второй половине XIX века ученым-окультистом Кунихико Асо, фотоаппарат способен снимать сверхъестественные объекты в иных сферах. Фотографируя призраков, вы тем самым поглощаете их энергию, из-за чего они теряют силу и в конечном счете умирают. В ходе игры камеру можно модернизировать, совершенствуя стандартные параметры и тратя заработанные в сражениях очки на оборудование фотоаппарата дополнительными функциями. К примеру, можно увеличить радиус атаки, скорость съемки и наносимый максимальный урон врагам. Помимо этого можно приобрести дополнительные функции, позволяющие, например, укло-

Frame 3 таят в себе серьезную опасность для героев. Да, их появление можно предугадать по загорающемуся индикатору в углу экрана, но легче от этого не станет. Ведь для духов нет преград: они проникают сквозь пол, потолок, стены, предметы окружения, проходят сквозь закрытые двери. Мертвенно-бледные призраки, в ледяном взгляде которых читается полное равнодушие, появляются перед вами, делают несколько шагов и растворяются в воздухе, чтобы затем появиться за спиной и заключить в свои смертоносные объятия. Также стоит отметить, что некоторые духи имеют тени, которые не менее опасны, чем их хозяева. Как правило, тень передвигается отдельно от призрака и ее сложно выследить, ведь действие игры разворачивается в слабо освещенных локациях. Так что приготовьтесь к тому, что некоторые эпизоды игры придется переигрывать не один раз.



девушка снова оказывается в своей квартире, где с помощью книг, библиотеки, фотолaborатории и, конечно же, с помощью своих друзей, исследует найденные в доме вырезки газет, записки, а также пытается установить личности заснятых на пленку незнакомых людей. Вот только, чем больше подробностей вы узнаете, тем запутаннее становится история.

Почему в один миг все обитатели дома бесследно исчезли? Какую цель преследовали слуги культа, совершая порождающие своей жестокостью жертвоприношения? Почему обитающий в поместье призрак черноволосой женщины с татуировкой как две капли воды похож на Рей? А все люди, закончившие свою жизнь в стенах дома, подобно главной героине потеряли своих любимых или родственников? Почему в поместье оказалась единственная

стойко переносит атаки фантомных персон, но и обладает хорошо развитым «шестым» чувством. В свою очередь Кей обладает прекрасной физической подготовкой. Это единственный герой, который может передвигать тяжелые предметы (например шкафы или ящики) или прыгать по крышам с одного дома на другой. Вместе с тем он практически не приспособлен к сражению с призраками, поэтому ему не остается ничего другого, как прятаться при их появлении, скрываясь в шкафах, мусорниках и чуланах. Что же касается Мику, то в силу своего небольшого роста девушка запросто может пролезть в узкие и низкие проходы, недоступные для других персонажей. Кроме этого, Мику намного лучше других чувствует приближение обитателей потустороннего мира, а также умеет замедлять время и наносить

уничтожающие удары противника, автоматически отслеживать передвижение призрака, обездвигивать его на некоторое время, замедлять время или видеть скрытых призраков.

Из нововведений можно отметить появление вспышки на фотоаппарате. С помощью этой функции можно отпугнуть или на некоторое время дезориентировать противника. Это особенно актуально, если у вас неожиданно закончилась пленка. Кроме того, в Fatal Frame 3 появилась возможность наносить комбо-удары. Как правило, они достаточно просты в исполнении и наносят весьма ощутимый урон призракам. Например, три последовательно нанесенных удара запросто могут привести к летальному исходу.

Впрочем, не спешите радоваться – несмотря на обилие возможностей и простоту управления, жуткие призраки в Fatal

Вердикт

Скажем прямо, Fatal Frame 3: The Tormented – игра не для слабонервных людей. Перед тем, как начать умерщвлять персонажей, авторы неторопливо, старательно готовят к этому игрока. Проявляющиеся на фотографиях искаженные болю и страданиями лица незнакомых людей, невзначай найденные вырезки из старых газет с заметками о жестких ритуальных убийствах, мимолетно промелькнувший чей-то силуэт на лестнице, шепот, тихим эхом отдающийся в коридоре, – все это работает на создание необходимой жуткой атмосферы. Изначально вроде бы ничего особенного не происходит, но ожидание кошмара превращается в самодостаточный аттракцион. А потом появляются они...

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

Название: Mark of Chaos

Разработчик: Black Hole Entertainment

Издатель: Namco

Жанр: RTS

Официальный сайт: www.blackholegames.com/



Лень – двигатель прогресса. Эта незатейливая, как ядерный реактор, истина может считаться молчаливым девизом для многих и многих бездельников. Рестораны фастфуд, шпоры и рефераты из Интернета, да и многое другое к добру не приводит, хотя серьезно облегчает жизнь. Чертовски приятно, когда кто-то уже сделал все самое сложное до тебя. Но обратная сторона медали в том, что можно элементарно не врубиться в чужие идеи.

Разработчики компьютерных игр обожают всяческие карточные и настольные игры, ведь «бумажные» RPG и вар-

геймы – идеальный фундамент для хорошей игры. Или не очень хорошей, если не слишком перенапрягаться, думать и трудиться.

Если не все, то хотя бы многие поклонники стратегий еще помнят среднестатистическую «проходную» RTS Armies of Exigo от малоизвестной компании Black Hole Entertainment. Так вот, названная компания в данный момент работает над многообещающим проектом – новой стратегией Mark of Chaos, действие которой происходит во вселенной Warhammer. Благодаря стараниям Relic Entertainment основательно подогрели интерес к фантастическому ее варианту, а теперь и к классическому фэнтезийному миру, созданному мастерами Game-workshop.

Собственно, товарищи из Black Hole получили от своего будущего издателя Namco отличный старт в виде полного комплекта всего необходимого для создания игры по лицензии. Так что девелоперы галопом рванули с места, в общем, процесс пошел. И если Dawn of War продемонстрировал чудеса графического оформления среди стратегий, то здесь будет все намного серьезней.

Качество визуальных эффектов поражает воображение окончательно и бесповоротно. Удивительно детализированные модели бойцов очень точно повторяют эскизы и миниатюры из настольного варгейма, но они намного живей, красочней, реалистичней.

Можно разглядеть даже самые мельчайшие детали экипировки, складки кожи на лицах (рожах, мордах, харях) бойцов. Пейзажи тоже крайне симпатичны: буйная растительность, дым, туман, различные погодные эффекты. Такие красоты заставляют крепко призадуматься о двух аспектах: первый – о минимальных системных требованиях, второй – а не красивая ли это замануха, профессионально обработанная в Photoshop, ведь и такое бывает, причем сплошь и рядом. Согласно красивым заявлениям, движок



будущей игры предоставляет уйму возможностей по части графики, но это отнюдь не самое главное его достоинство. Анимация весьма приятна, но грации нет и в помине – процесс ее доработки идет полным ходом.

Сюжетная подоплека проста, ее можно выразить одной заезженной до дыр фразой: «Война... Война никогда не кончается». Чуть больше года миновало с тех пор, как силы Хаоса огнем и мечем прошли по землям Империи. За это время нашлись новые полководцы и чемпионы среди воюющих сторон, и снова по Старому Миру стал слышен звон мечей. Империя при поддержке эльфов изгоняет разрозненные племена Хаоса, лидеры которых безуспешно пытаются объединиться.

В игре предполагается наличие четырех игровых сторон: Империя людей, Высшие Эльфы, Силы Хаоса и Сквен (Skaven) – племя вредных крысолов. Однако на этом перечень доступных рас не за-



канчивается. Дварфы, орки, гоблины, вампиры – вот далеко не полный список тех, кем можно поручить на протяжении одиночной кампании.

По традиции, армии можно будет раскрашивать, чтобы привести в полное соответствие настольным эталонам, также есть возможность рисовать войска по своему усмотрению. Также в игре в наличии будет группа особых войск, гордо именуемая «Псы войны» – своеобразная

«сборная» из воинов-наемников других армий вселенной Warhammer. Любопытно, что «Псы войны» одинаково доступны для всех противоборствующих сторон.

Mark of Chaos по типу игрового процесса намного ближе к серии Total War или Ground Control – строительства и развития базы не предусмотрено. За успехи на поле битвы начисляются очки, на которые приобретаются новые подразделения. Интересно, что мож-

но настроить параметры всей своей армии благодаря продвинутой системе усовершенствований. Немалая их часть предназначена эксклюзивно для героев и чемпионов – ключевых юнитов каждой из рас.

Баталии будут самыми разными – начиная с локальных схваток с участием мелких отрядов и заканчивая крупномасштабными побоищами и поединками героев.

Звук и музыка, скорее всего, ожидаются соответствующего качества, во всяком случае, доступные видеоматериалы позволяют расслышать очень оригинальный саунд.

Игра находится на ранней стадии разработки, и еще очень не скоро можно будет с уверенностью сказать что-либо конкретное. Mark of Chaos – очень многообещающий проект, его однозначно стоит подождать. Релиз намечен на конец 2006 года, но это наверняка не самый крайний срок.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



Враждебные Воды

Жанр: Симулятор
Год выпуска: 2005
Производитель: Акелла
Язык: Русский

Мир на грани войны. Конфликт в российской армии выливается в противостояние планетарного масштаба. Мятельники захватили атомные подводные лодки и отправились в Тихий Океан, скрываясь

от ВМФ России. На это событие незамедлительно реагируют США, но Москва предупреждает – любые действия по отношению к мятельникам будут расценены как военная угроза. В то же время Китай мобилизует свой флот, якобы для защиты от возможных военных действий. На самом же деле нарастающая активность китайских военных вблизи Тайваня выдает истинные планы правительства КНР. На этом моменте Вы и вступаете в игру, имея возможность принять участие за любую из четырех противоборствующих сторон и направить течение ситуации в то русло, которое будет выгодно именно Вам.

Окажитесь на борту американского противолодочного корабля, распекающего носом волны и оставляющего за собой бурлящий пенный след, или взгляните на противника в перископ российской атомной субмарины «Акула». Запустите торпеду вслед эсминцу или откройте огонь с воздуха по авианосцу противника. Заставьте неприятеля трепетать, не дайте забыть, что это – враждебные воды.



Полиция Европы: Спецподразделения

Жанр: Экшен
Год выпуска: 2006
Производитель: 1C
Язык: Русский

С террором невозможны компромиссы. С теми, кто превращает жизни людей в разменную монету, нельзя договориться – нелюдей, играющих судьбами ради достижения своих целей, можно лишь уничтожить. И делать это нужно быстро, четко, хладнокровно, без тени сомнения. Иначе уничтожат нас.

Возглавьте контртеррористический отряд одной из шести европейских держав и уничтожьте коварного, жестокого, изворотливого противника. В ваших руках – жизни невинных людей, жизни детей, женщин и стариков, попавших в лапы одетого в маски зверья. Спасите их. Не дайте террористам сделать свое черное дело.

«Полиция Европы: Спецподразделения» – 3D Action, в котором вам предстоит вступить в противостояние с хорошо организованными, вооруженными и готовыми на все группами террористов и освободить попавших в их сети невинных людей.

Место действия – страны Европы: Франция, Германия, Великобритания, Испания, Италия и Россия. Игровые задания созданы на основе реальных спецопераций.

В вашей команде – бойцы элитных подразделений спецназа: GSG-9, NOCS (Италия), группа Альфа и SAS.



ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН * WWW.VAMBOOK.COM
Тел.: (044) 254-34-68 * КНИГИ * МУЗИКА * ВИДЕО * ИГРЫ
Доставка в будь-яку точку України * Величезний асортимент

КНИЖКОВИЙ МАГАЗИН * м.Київ, вул. Лугова, 9, тел.: (044) 206-43-48

Название игры: **Dead Rising**

Жанр: Action

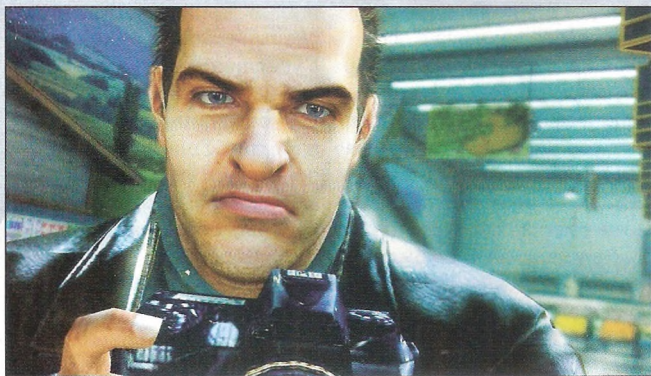
Издатель: Capcom

Разработчик: Capcom

Сайт игры: www.capcom.com

Дата выхода: 2 квартал 2006 года

«Рассвет мертвецов» не Джорджа Ромера



Самым развитым производством в Китае на сегодняшний день, если верить газетам, комиксам и популярной передаче «Спокойной ночи, малыши!», является производство китайцев. Ну а самым развитым производством в Японии и Европе, судя по все-

му, вот-вот станет создание игр жанра Survival Horror и Action о восставших мертвецах. Благодаря за это стоит прежде всего монстра игровой индустрии Capcom. Еле-еле выбравшись из-под огромного количества денег, свалившихся на компанию после выпуска культового Resident Evil 4, руководство гиганта решило «ковать железо, не отходя от кассы» и тут же принялось за разработку нового проекта. Последним оказалась игра Dead Rising – очередной кошмар об оживших трупах, рвущих в клочья живых людей в попытке утолить свой inferнальный



голод. Впрочем, несмотря на схожесть тематики, Dead Rising ничего общего с серией Resident Evil не имеет ни в плане концепции, ни в отношении игрового процесса.

В один не очень прекрасный день...

Сюжет Dead Rising, по сути, представляет собой вольную интерпретацию ставшего уже классикой фильма ужасов Джорджа Ромера «Рассвет мертвецов», снятого в 1978 году. Итак, в один из провинциальных американских городков приезжает фотокорреспондент по имени Фрэнк. Его цель, как

и любого журналиста, – обнаружить какой-нибудь сенсационный материал, который поразит всех и позволит получить знаменитую Пулицеровскую премию. Сенсацию долго искать не пришлось. Зайдя в местный супермаркет за продуктами, журналист неожиданно обнаруживает, что магазин наполнен зомби. Более того, как вскоре выясняется, ожив-

шие мерт-





вецы в городе являются подавляющим расово-этническим большинством.

Дальше всё, что от вас требуется, — это спасти свою школу, попытавшись выжить во враждебно настроенной среде. Единственная цель Фрэнка — окопаться в супермаркете и продержаться в магазине в течение десяти дней, до прибытия помощи со стороны военных. Никакого спасения мира, зачистки города от зомби, вездесущего героизма и поиска виновных в трагедии лиц здесь нет, только борьба за собственную жизнь.

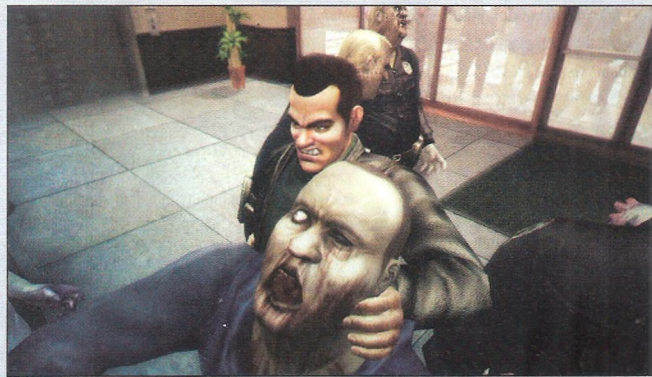
Краткое пособие по грамотной обороне супермаркета

По заявлениям разработчиков, в Dead Rising будет присутствовать порядка двадцати миссий, каждая из которых будет проходить в одном из многочисленных отделов супермаркета, где вам предстоит вступить в неравный бой с зомби. Где бы вы ни находились, вам нигде не будет покоя, ведь в игре нет ни одного безопасного места. Причем мертвецы прут со всех сторон просто сотнями! И самое главное — они никогда не останавливаются и гибнут только после контрольного отрубания головы. Так что приготовьтесь к тому, что каждая миссия потребует для своего выполнения полного ухода в нирвану и сосредоточения на скорости движения пальцев, дабы вовремя и точно поражать врагов (лучшими игроками экшен являются, наверное, пианисты).

Изначально Фрэнк полностью безоружен, поэтому в нелегкой борьбе с зомби вам придется использовать подручные средства. В частности оружием могут послужить любые

товары, находящиеся в магазине. Например, можно неплохо орудовать найденными в отделе спорттоваров клюшками и гантелями. Шар для кегельбана фактически может послужить оружием массового поражения, если его с размаху запустить в толпу зомби, тем самым переломав им ноги. В отделе строительных инструментов можно разжиться добрым десятком различного вида молотков, топором, гаечным ключом, электродрелью, гвоздем, шурупвертом и бензопилой. При помощи последней, к слову, любой враг превращается всего лишь в лужу крови, несколько конечностей и, если повезет, голову, которой можно будет весело сыграть в футбол. Однако истинное счастье ожидает всех маньяков-психопатов в отделе «Все для садовода». Ведь здесь, помимо садовых ножниц, штыковой лопаты, граблей, тяпки и серпа, можно найти газонокосилку, которая, в свою очередь, будет покруче пресловутой бензопилы — своими мощными ножами она способна перемалывать зомби буквально в фарш.

Конечно же, не обойдется и без отдела «Охоты и рыболовства», где игрок наконец-то сможет пополнить свой арсенал огнестрельным оружием.



По словам разработчиков, самые замечательные и красивые убийства должны будут совершаться на достаточных расстояниях, так, чтобы, подойдя поближе, можно было бы полюбоваться на дело рук своих, лежащее на спине и устремившее в потолок взгляд мертвых глаз (если они останутся).

Основной акцент в Dead Rising сделан все-таки на рукопашных схватках, нежели на стрельбе. А чтобы главный герой убивал радостно и эмоционально, авторы снабдили его впечатляющим набором всевозможных ударов, захватов и апперкотов. Так, Фрэнк без труда может схватить находящегося неподалеку врага и зашвырнуть его в самую гущу себе подобных. Как вариант, можно схватить зомби за ноги и, вращая его вокруг себя, телом раскидывать его собратьев во все стороны.

Взяв в руки какой-либо предмет, герой может нанести им обычные удары, швырнуть в противника, или, накопив энергии, нанести мощный удар. В результате предмет наверняка сломается, но зато урон, нанесенный врагам, будет куда более значительным.

Найденные в ходе игры предметы можно использовать и в тактических целях. Например, дезориентировать

зомби на некоторое время можно, надев ему на голову ведро или же распылив в помещении пену огнетушителя. Я не говорю уже о том, что, выстрелив в баллон с газом, можно подорвать не один десяток мертвецов.

Впрочем, чтобы не свести игровой процесс к банальной бойне, разработчики предусмотрели и ряд сценарных заданий. Так, вам придется спасти немногочисленных выживших людей из осаждаемого зомби школьного автобуса, искать в полуразрушенном магазине лекарства для раненных, добывать канистры с горючим, вести снайперский огонь с крыши супермаркета, пока один из ваших друзей по несчастью пытается пробраться к грузовику, запускать сигнальные ракеты, чтобы вас заметил вертолет со спасателями, и прочее.

Подводя итог, отметим, что Dead Rising, по сути, является пародией на штампы в жанре Survival Horror. Диалоги приправлены изрядной долей кромешно-черного юмора, от которого даже и не знаешь, смеяться или плакать. Визуальная стилизация под хорроры 70-х годов. Комичная и наглая физиономия Фрэнка, представляющего собой прямое противопоставление гламурным главным героям таких игр, как Silent Hill, Resident Evil, GhostHunter и Fatal Frame. И, конечно же, море крови, благодаря чему игра явно завоевывает любовь среди тех игроков, для которых фильмы «Техасская резня бензопилой», «Изгнанные дьяволом» и «Если у холмов есть глаза» являются просто-таки нежно любимыми картинками.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

Название: The Roots

Разработчик: Tannhauser Gate

Издатель: 1C

Жанр: action/jRPG/adventure

Официальный сайт: www.theroots-game.com

СКАЗКА О РЕРШКАХ И КОРЕШКАХ



Создатели игр как у нас, так и во всей Восточной Европе в подавляющем большинстве случаев идут двумя проторенными путями: либо целиком и полностью ориентируются на Запад, либо пытаются привнести какие-то местные мотивы. Однако бывают исключения из правил, поскольку все так и норовят прослыть большими оригиналами – таких исключений более чем достаточно. Некоторые в этом стремлении обращают взгляды на утонченный Восток, где правит крепкий хентай, консоли, непонятная философия и жутко преползшие нездоровым смыслом

мультими-аниме. Вот народ из польской студии Tannhauser Gate при разработке новой игры под названием The Roots решил сделать всё на восточный лад. Визуально схожесть очень сильна – типаж jRPG и сериалов аниме угадываются с первого взгляда, даже если это взгляд не специалиста. Однако это только на первый взгляд, и никаких заворотов, от которых сам З. Фрейд копыта откинул бы, а также дикого трагизма в стиле «Мы все умрем – бластер был отравлен» не предвидится.

По своему складу и даже чисто внешне The Roots здорово напоминает Fable. Этим уже многое сказано, однако скрытого стеба и прочего в ней го-

раздо меньше. Графическое оформление благодаря стилизации под аниме изобилует острыми углами, резкими контурами и малым количеством полигонов, обтянутых яркими текстурами.

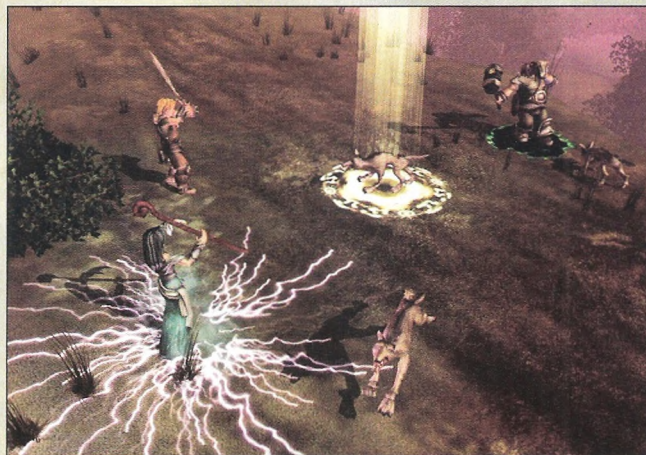
Сюжет умеренно оригинален. В древнем, но вполне обыденном фэнтезийном мире Lorath царил стандартный порядок вещей: боги, наделенные безграничной властью и силой, – сверху, смертные – снизу. Соответственно, смертным периодически от богов доставалось в хвост и в гриву, кому в образном, а кому и в буквальном смысле, потому как на земле обитали самые разные твари. Все как на подбор хитрили, ссорились и вообще

развлекались самыми интересными способами. Мир и гармоническое спокойствие все же имели место быть, поскольку именно их поддержанием занимались божественные Древа Стихий (Trees of Elements).

Как и положено, боги делились на хороших и плохих. Первых представляла Lady of Life, других – вредный, злобный и находчивый Demon Lord, и у каждого из них было сторонников видимо-невидимо, меряно-немеряно. Конфликт в виде битвы бора с ослом © однажды разгорелся не на шутку. В процессе этой катавасии Demon Lord оказался низвергнут на землю, осколки его темной души разлетелись по всему

миру. Однако именно так все и задумывалось – уничтожить Древа Стихий и склонить чаши весов на свою сторону. Мирное существование стало историей, Demon Lord при помощи своих сторонников стремится стать единым целым и захватить власть над миром. Что ж, набор желаний вполне стандартен, это настоящий минимальный джентльменский набор для любого уважающего себя Злодея.

На таком вот невеселом фоне, когда сгущаются тучи и силы Зла рыщут по земле, главный герой по имени Ян (Yan) прохлаждался в своем маленьком мирном уголке, преисполненном идиллии. Однако приспешники сил Зла вторглись в него и развортели на корню. Такое предсказуемое поведение злых сил повергло главного героя в состояние душевного потрясения, от чего он сразу же отправился путешествовать, драться во имя светлых идеалов, совершать героические поступки и мелкие пакости. Прошлое главного героя, как и положено, покрыто туманом загадок. Еще ребенком его подобрал и воспитал по своему



образу и подобию Страж одного из Деревьев.

Итак, на скорую руку сколотив партейку (до четырех персонажей) из соратников, также приближенных к охране Деревьев, молодой и горячий Ян начинает путешествие по извилистой и даже кое-где разветвленной сюжетной линии...

Развеселая толпа борцов за доброе, светлое и вечное бродит по полутора десяткам различных пейзажей, начиная от девственных первобытных лесов, заснеженных равнин и заканчивая проклятыми болотами

и таинственными озерами; общается с NPC, бьет врагов, подбирает полезный шмот, что-то говорит и мучается с головоломками. В финале – долгий и сложный поединок с Повелителем Демонов. Врагов насчитывается чуть больше сотни самых разных видов, многие наделены специфическими способностями разной степени вредности для организмов партии.

Такой ход событий вполне укладывается в жанровые рамки, но разработчики обещают массу интересных и нетривиальных моментов, и ос-

тается только наедаться, что это не пустой звук.

Из числа основных достоинств игры в первую очередь стоит выделить походную составляющую. Да, несмотря на весь обещанный экшен, бои должны проходить в пошаговом режиме, что автоматически выделяет The Roots из череды уже основательно надоевших real-time игрушек. В добавок к этому обещана нестандартная, но продвинутая ролевая система, широкий выбор оружия и заклинаний. Магии в игре уделено очень много внимания, так или иначе все члены партии наделены волшебными способностями, серьезный акцент сделан на заклинаниях вызова всяких тварей и управления ими.

Как ни крути, а The Roots – проект во многом интересный, хотя и не дотягивает до уровня грандиозных проектов от гигантов игровой индустрии. Размах совсем не тот, однако это вовсе не означает, что игра не заинтересует истинных поклонников ролевых игр.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

mobile news

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ • МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ • МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

СВОБОДА ОБЩЕНИЯ
ТЕСТИРУЕМ BLUETOOTH
ГАРНИТУРЫ

5 ГОРЯЧИХ МОДЕЛЕЙ ЗИМЫ

ИДЕАЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН
ТВОЙ СТИЛЬНЫЙ МОБИЛЬНЫЙ

ТЕРРИТОРИЯ SYMBIAN
НОВЫЕ ПРОГРАММЫ
ДЛЯ СМАРТФОНОВ

ВИДЕО В ТЕЛЕФОНЕ
ГДЕ НАЙТИ И КАК
УСТАНОВИТЬ НУЖНЫЕ ПРОГРАММЫ

М*А*Л*Е*Н*Ь*К*И*Е
МОБИЛЬНЫЕ
Р*А*Д*О*С*Т*И

Название: **Possession**
 Разработчик: **Blitz Games**
 Издатель: **неизвестен**
 Жанр: **tactical action/zombie sim**
 Дата выхода: **2007 год**

Мертвые не потеют

The dead, the bad and the ugly

Первый камень в огород «Мертвяцкого Обыкновенного Экшен» бросили Wideload Games, выдав на-гора шедевр *Stubbs the Zombie*. Теперь же и Туманный Альбион начал страдать признаками некой активности – команда *Volatile Games* во всю пытит над созданием «принципиально нового шутера». *Possession* – а именно такое название и носит их продукт – по принципу напоминает *StZ*, хотя британцы рассыпаются в уверениях, мол, они ни сном ни духом, и вообще эта идея зрела у них уже давно. Нет, на самом деле различия между двумя проектами есть, и это заметно даже сейчас, на

стадии разработки второго. Если хулиганские похождения оторвыша-Стаббза были черной комедией в духе «Очень Страшного Кино» с элементами tactical, то пока что скры-

вающий свое имя таинственный Подчинитель участвует в командной тактике чистой воды. Всё, господа, шутки в сторону, готовьтесь к серьезным деяниям. Хайль Зомби!

торобоан live tnediseR

По сюжету *Possession* до боли похож на другую игру про живых трупов – серию *RE*. Сами посудите: наш протагонист – сотрудник некой злобной Корпорации, занимающейся биологическими исследованиями и прочими свинствами. В один замечательный день в их лаборатории происходит какая-то мерзкая катавасия, вернее, легкий юморок ученых, из-за которой ужасный и в меру смертельный вирус вследствие эксперимента вырывается наружу (фанаты «Обители Зла», зевая, переворачивают страницу). Наш подопечный и четверо его товарищей, превратившись в ходячих мертвецов мерзкого вида, становятся жертвами сего конфуза. Хорошо пораскинув мозгами [выживших коллег], главный герой решает не дожидаться прихода бравых спецназовцев с BFG наперевес и прочих дядек с радио и фонариком. Тем более, что только что убитые сослуживцы встают и строй-

ными рядами вливаются в команду... Ну что ж, как говорится, пора наводить справедливость, мстить праведной мстей всем обидчикам.

Простите, это не ваша рука?

Разработчики так и говорят «Будь плохим парнем!», предоставляя нам все полномочия для смертоубийства и геноцида. Сюда входит еще и цельный город, о размерах которого пока мало что известно, но самое великолепное то, что его можно будет рушить! Эх, как же мне не хватало этого на улицах стаббзовского Панчболла!.. Интересно, а на машинах кататься можно будет?

Здесь растущей мертвецкой угрозе будут сопротивляться как обыкновенные жители, так и целые молодежные банды, секретные агенты Корпорации, полиция, спецназ, национальная гвардия и армия СС... в смысле США. Чем больше мы будем разрушать и убивать, тем агрессивней и умелей будет вести себя противник, изучая наше поведение, метко давая подзатыльники за допущенные ошибки. Интригующе. Давать указания нашей армаде нам придется издалека (т. е., скорее всего, побегать

самим Подчинителем не удастся) благодаря некой *Angry Sam*. После отдачи всех приказов можно будет вселиваться в отдельно взятого зомби, собственноручно неся добро и справедливость на улицы, пополняя свою армию.

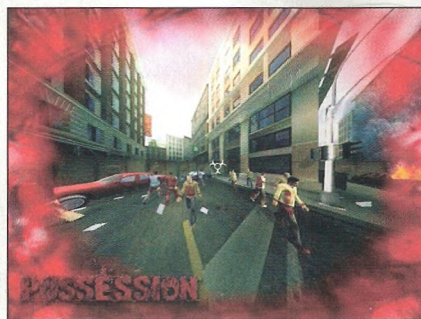
Обещаны куча тактических ходов и секретных решений, несколько видов зомби и даже мультиплеер. Графика особого восторга пока не вызывает, но, поскольку гейма разрабатывается для консолей третьего поколения, в финале, думаю, она будет плавить видеокарты.

«Наша игрушка развеселит вашего ребенка до неузнаваемости!»

Ждем, разумеется, ибо многообещающе! Но знаете: отдел Святой Инквизиции по просьбе его высокопреосвященства Пастора Шулера внимательно наблюдает за судьбой этого проекта. В случае чего спички и бензин для ритуального сожжения найдутся всегда.

И вообще, дети! Не трогайте оголенные провода мокрыми руками! Они от этого ржавеют и портятся!

Khaj Tosin





Бренд Року

В НОМІНАЦІЇ "БЕЗДОГАННА РЕПУТАЦІЯ"



140 ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ №1-2/2006

MobileRadio

ЖУРНАЛ №1 О МОБИЛЬНОЙ И ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ В УКРАИНЕ

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ
Samsung E910

САМЫЙ ДОРОГОЙ
ТЕЛЕФОН СЕЗОНА

ИТОГИ
2005 ГОДА
НАИБОЛЕЕ
ЗНАЧИМЫЕ
СОБЫТИЯ

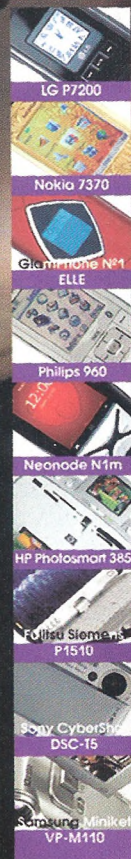
БИЛЕТ
В БУДУЩЕЕ
ТЕХНОЛОГИИ
НАШЕГО ЗАВТРА

БУДУЩЕЕ
КАК НАУКА
НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА
СОВРЕМЕННОСТИ

РОЖДЕНИЕ
НОВОГО БРЕНДА
ВСЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ
НОВИНКИ ЗИМЫ

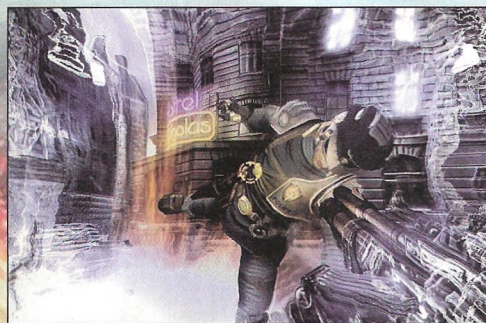
9 ЛУЧШИХ
МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ
С MP3-ПЛЕЕРОМ

LG M4410, Nokia 6230i, Samsung X700, Sagem myX6-2
Siemens CX75, Motorola ROKR E1, Sony Ericsson W550
Sony Ericsson W800, Sony Ericsson W900



ТЕПЕРЬ В
МИНИ ФОРМАТИ

Название игры: TimeShift
 Разработчик: Saber Interactive
 Издатель: Atari
 Жанр: 4D-action!
 Дата выхода: еще не вышла
 Официальный сайт: www.atari.com/us/games/timeshift/pc



Четырехмерные игры ПОКОРЯЮТ МИР

TimeShift: Остановись, мгновенье! Ты... прекрасно?!

«Эх, время, время, времечко...» (Napalm, поющий в караоке ☺)

Всем при...[остановили время, сбегали за минералкой, посмотрели кино, выгуляли кошку, вернулись, нажали кнопку «Пуск!...]...вет! Сегодня речь пойдет о шумном проекте TimeShift от команды разработчиков Saber Interactive. Издает игру, ранее известную под кодовым названием Chronos (бог времени), гигант Atari.

Игра позиционируется как продукт нового поколения – первая четырехмерная игра. Мы настолько привыкли к тому, что нас обманывают все кому не лень, что решили посмотреть на этого зверя вблизи и разобраться что к чему. Выход игры был перенесен на весну 2006 года, из-за чего нас посетило сразу же две мысли. Первая: неужто это будет очередной «Сталкер», который уже даже

переносить неинтересно? Вторая: ох и урожайная же на игры весна выходит! И сразу же спешу успокоить относительно первой мысли – в февраль 2006 года мы вошли уже с игравельной демо-версией игры.

Итак, что же имеется в виду под «четвертым измерением»? Нам теперь надо покупать суперкомпьютер? Игра будет идти без монитора в виде голограммы с сенсорным управлением и шлемом виртуальной реальности? На самом деле всё намного проще – авторы имели в виду время. Их бурная фантазия позволила хорошо раскрутить проект, основанный на играх со временем. Сразу вспоминается книга «И грянул гром» Рея Бредбери с описанием Теории Хаоса, фильм «Эффект бабочки», игра «Принц Персии: Пески времени» и куча проектов, в которых используется slo-mo

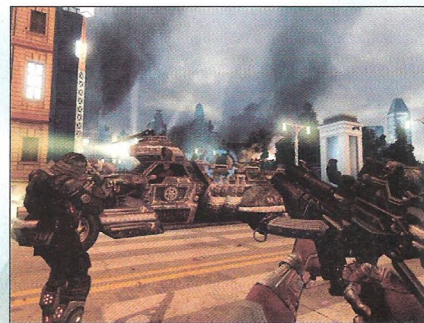
и bullet-time во главе с пресловутой «Матрицей» (А-а-а, нет! «Матрица» и Atari? ☹). Надемся, хоть эта игра станет исключением из многообещающих, но провальных проектов. И у нас есть все основания верить в успех новой игры. О них речь пойдет прямо сейчас.

Новый FPS от создателей игры Will Rock, которая прошла на полусогнутых конечностях по темным углам игровых прилавков, обещает быть на несколько порядков лучше. Благодаря чему? Благодаря боям с врагами? Было, и не раз, и на этот раз их будет много, и оружие будет разное и очень красивое... Благодаря оригинальности и разветвлению сюжета? Слишком часто эта идея не могла быть реализована на должном уровне. Пока сюжет игры – тайна, покрытая мраком, но то, что он не будет прямым, как линейка пер-

воклассника, уже ясно... Благодаря слаженной работе в команде с AI или другими игроками? Хорошо бы... Может быть, благодаря графике? Да, но только одна графика сама по себе игру не спасет – вот 3DMark – это ж не игра, хоть и графика там идеальная... ☺ Нужно что-то необычное, способное заставить почесать затылок и удивленно поднять брови.

В данном случае шутки со временем – именно тот самый секретный ингредиент, который должен, по идее, заставить гурманов восторженно произнести «М-м-м-м, смакота!!!»

Давайте посмотрим, что на данный момент сделано в отрасли тяжелого игростроения в сфере шуток со временем? Пошаговые игры? Управляемая пауза? Slo-mo, эталоном которого на данный момент является F.E.A.R.? Отматывание вре-



мени назад, как в Sands of time и PoP:TT? Ускорение как результат прокачки персонажа или ускорение боев, как в «Блицкриг-2»? Да, да, и еще раз да! А теперь представьте, если всё (или почти всё) из этого совместить в рамках одной игры. Получится либо бомба, которой ранее свет не видывал, либо нечто настолько сложное, запутанное и несбалансированное, что его играбельность или понятность происходящего для игрока понизится до нуля. В любом случае, такого раньше в одной коробочке мы не встречали в других играх. Но и это еще не всё. Как вам такая фишка игры: остановка времени?! «Нехай весь світ зачекає!» В общем, ребята собрали все идеи в одну настолько большую пирамидку, что очень легко уронить все кубики на пол – с такими эффектными приемами это не составит труда.

Часто хотите переиграть что-то заново? Перезагружаетесь с сэйва? Теперь этот вопрос решается «не отходя от кассы» – достаточно просто отмотать события, будто пленку видеокассеты. Хотя нужно оговориться: если игрок побежден, то вряд ли это его спасет – об этом далее. И таким способом проходить придется около трех десятков уровней.

Что же удалось по крохам собрать о сюжете игры? Вся свистопляска со временем произошла, разумеется, в результате опытов, и, как всегда, плю-

шек досталось больше всего герою игры, которого занесло куда подальше, а именно в альтернативный мир, который куда-то катится во временных волнах. Восстановить всё как было и положить плюшки на место – задача игрока. Слегка сумасбродно и интригующе.

То ли Saber обиделись, что народ без восторга отреагировал на его бойню Will Rock, то ли ребят осенило, но в итоге имеем возможность в хардкорной обстановке сделать паузу, скушать [здесь могла бы быть ваша реклама]... что-нибудь. ☺ А потом и подумать, что делать дальше. Но вот не отразится ли это на ощущении игры? Иными словами, когда знаешь, что всё можно вернуть, – теряется азарт и ответственность. Но мне кажется, проект настолько будет затягивать, что об этом никто не будет думать. Кроме того, процент здоровья, пониженный оружием врагов, в результате «отката» не станет больше – а вот это ребята неплохо придумали! Зато в ролике и демоверсии очень эффектно смотрелся момент обезоруживания врага (выбить выстрелом или забрать вручную) и «непонятки», которые так и выражал весь его вид – «Где мои тапки? Где мой ружжо?» ☺. С другой стороны, такой стиль игры быстро надоеет – неадреналиново как-то. Есть много способов преодолеть эту проблему – от ограничения возможности

затереть эту функцию до дыр до наличия таких же, как мы, «крутых перцев». Каким путем пойдет девелопер, пока загадка, однако хочется верить: он знает, что делает. Почему-то вспомнился фильм «Капкан времени» – там отмотка времени спасала людей от пули, хотя как-то не очень логично. Думаем, здесь с логикой проблем не будет. При правильном подходе к созданию игры можно сделать из TimeShift буквально первопроходца нового стиля. Отсюда исходит и уже упомянутое мной заведомо обусловленное разветвление сюжета и приемов (так, в демке можно по-разному пролезать через охраняемые объекты). Принцип тот же, что и в идее фильма «Lola Rent» – вариантов развития событий может быть много.

Помните в Doom3:ROE места, которые можно было пройти только с артефактом, ответственным за время? Вот и здесь, наверняка, сделают нечто, обязывающее запустить времягянюлку.

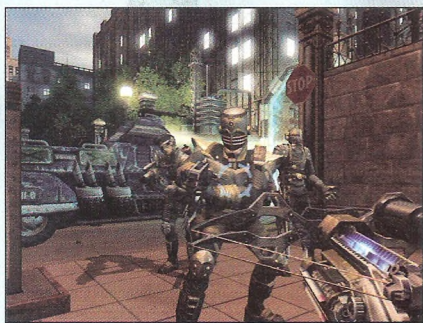
Кроме того, игра открывает новые направления для «тихушников» и любителей steals – если остановить время и уgomонить охрану, то никакие Alert'ы вам не будут страшны. Причем убийства в игре аж чересчур красочны. Попробуйте кого-то пристрелить и остановить время – вылетающая кровь останавливается. Зрелищно, шокирующе.

Продолжаем удивляться дальше. Несмотря на то что проект будет мультиплатформенным (хотя есть мнение, что ребята с Xbox-версией пока связываться не будут), масса скриншотов показывают графику очень высокого уровня (и, как показала демоверсия, вполне терпимое отношение к ресурсам). На них мы видим и красивые футуристические локации, и чудесные световые эффекты, и неплохо смоделированных врагов, и занятный транспорт. Из минусов пока замечены только местами размытые текстуры и недодетализированность отдельных элементов. Вроде бы все это уже было раньше, но чего-то не хватало. Помните такое ощущение? Возможно это «что-то» – и было время? Время на разработку, время на отладку, время на зарабатывание денег, время как элемент игры... Возможно, это и погубило Project: Snowblind, как и еще множество ожидаемых проектов.

Подводим итоги: оригинальное сочетание ранее использовавшихся поодиночке приемов, красивая графика, удивительная идея и ее грамотное воплощение, подтвержденное демоверсией, дают понять однозначно – TimeShift станет хитом!

Время в игре пытался отмотать:

окнешукя «tIapaN» синеД
О! Получилось! ☺



Название: Titan Quest

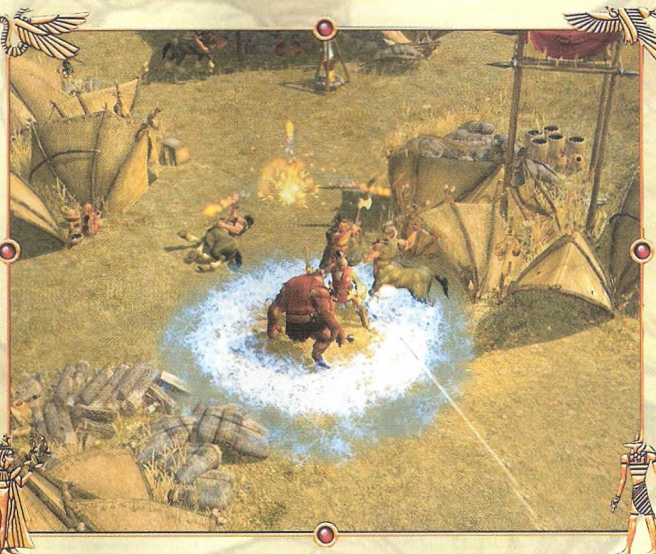
Разработчик: Lore Entertainment

Издатель: THQ

Жанр: action/RPG

Официальный сайт: www.titanquestgame.com

Битва настоящих титанов



Когда процесс поиска свежих идей заходит в тупик, люди творчества идут всегда в обход. Тогда и являются на свет «гениальные» творения из области научной фантастики или альтернативной истории. Однако в особо тяжелых случаях идеи могут быть еще более невероятными.

В данный момент в недрах компании Lore Entertainment вовсю кипит работа по созда-

нию оригинальной ролевой игры, сюжет которой основан не столько на древнегреческом эпосе, сколько на альтернативной мифологии собственного изобретения сценаристов компании.

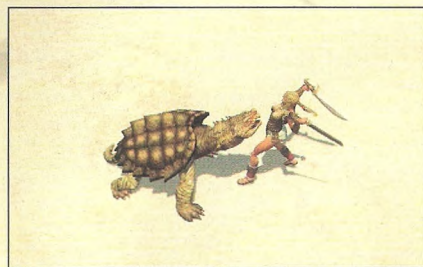
Игра, получившая название Titan Quest, повествует о легкой борьбе богов при активном участии смертных. Созданием игры заправляет Брайен Салливан (Brian Sullivan) — один из создателей Age of Empires.

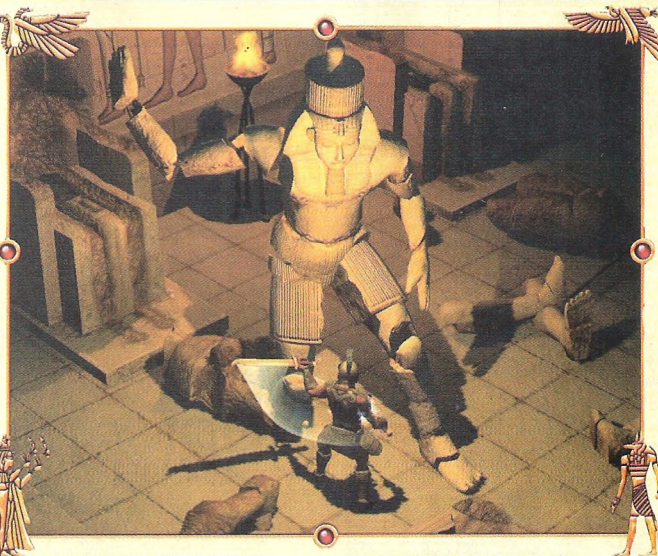
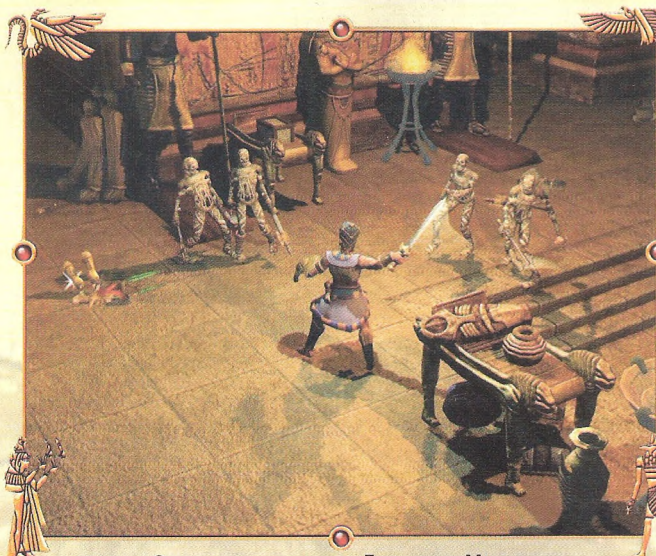
Как известно, Титаны — архаические боги, предшественники многочисленного и не очень дружного древнегреческого пантеона — были низвергнуты в Тартар (громовержец Зевс постарался). В последствии Титаны признали власть Зевса и помирились ему, за что и были помилованы.

Но, по версии разработчиков, события приняли неожиданный оборот — Титанам удалось освободиться и сбежать

из мрачных бездн Тартара. Вполне естественно, что донельзя обиженные небожители со страшной силой возжелали ужасной мести. А как известно из мифов, у богов слово с делом расходилось очень редко. Вот и разгорелась война вселенского масштаба. Но ее исход придется решать героям из числа смертных.

Грандиозные эпические баталии на просторах и Эллады, и Древнего Египта, и даже Ва-





вилона. Однако ожидаются не только реальные, но и полностью волшебные локации. Из числа перечисленных завершены работы по созданию уже названных трех: Греции, Египта и Вавилона.

Звучит здорово, а выглядеть должно и того лучше. Графическое ядро создается с использованием самых передовых технологий, обеспечивающих почти фотореалистичную графику. Правда, применимо это только к пейзажам и земным обитателям, потому как циклопов, химер или церберов никто, кроме как на картинках, не видел. Это так, мелкая придирка, стандартная доля сарказма в адрес обещанного реализма и невероятной детализации. Кстати, сразу же возникает закономерный вопрос касательно минимальных системных требований, но ответ вполне стандартен — чем круче, тем лучше.

Любое сражение — это действие, то бишь action, а что такое action — объяснять не надо. Меч двигается со скоростью пропеллера, кровь хлещет багровыми потоками, лечебные зелья потребляются в неприличных количествах, адреналин приятно будоражит гемоглобин и так далее. Поле битвы станут такие чудеса света, как Великие Пирамиды, Висячие Сады Вавилона, Лабиринт (предположительно с Минотавром за главного босса) и даже Парфенон — великий архитектурный шедевр древних эллинов. Особо интеллектуальным игрокам, сведущим в истории

Древнего Мира и знакомым с мифами, будет наверняка интересно. Остальные наверняка смогут почерпнуть все, что прогуляли на уроках истории и литературы. Ожидается множество знакомых персоналий как из числа героев, так и из богов-олимпийцев в качестве NPC или даже помощников в борьбе с Титанами.

Подробности касательно ролевой системы Titan Quest пока не разглашаются, однако кое-что все же известно. В игре будет присутствовать гибкая система классов, порядка 120 умений, гибкая система их прокачки. Многие из умений взаимосвязаны, что наверняка даст возможность комбинировать всё самое лучшее. Персонажи смогут использовать не только оружие, но и магию. И вот тут становится интересно, насколько сильно магия эллинов отличается от магии эльфов Азерота или

веселого немецкого Sacred. Очень хочется верить, что отличаются, и даже в лучшую сторону.

Применять умения предстоит на более чем девяти десятках разнообразных монстров, не считая уникальных боссов. По теперешним меркам монстрятник не такой уж и большой, но и этого вполне достаточно. Типы противников органически связаны с типом

местности: различные пресмыкающиеся и мифические чудовища в Греции, скорпионы, гигантские скарабеи, аллигаторы и прочая нечистая сила. В соответствии с канонами жанра action/Diablo, счет противников в пределах локации пойдет на десятки, если не на сотни.

Благодаря своему великолепному внешнему виду и, не побоюсь этого слова,



оригинальной сюжетной основой, Titan Quest является одним из самых многообещающих проектов ближайшего времени. И хотя некоторые моменты очень сильно пахивают Diablo II, игра определенно не попадет в череду безликих и бездарных клонов. Но это в будущем, а пока стоит запастись терпением — работы над игрой идут полным ходом, но не известно, когда все это закончится.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Название: Harry Potter and the Goblet of Fire**Разработчик:** Electronic Arts UK**Издатель:** Electronic Arts**Жанр:** arcade action/kids**Системные требования:** процессор 1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D видео**Рекомендуемые системные требования:** процессор 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D видео

Оценка:	8
Геймплей:	8
Графика:	10
Озвучка:	12
Управление:	5



Ночной дозор!

Всем выйти из сумрака!



Это что за покемон?

В очередной раз неубиенный «Мальчик-Который-Снова-Выжил» с командой верных друзей попадает на экраны кинотеатров и мониторов. Выкованная в потаенных кузнях умельцев из EA игра сулит нам золотой кубок и вечную славу [вернее тому, кто эту игру пройдет. Шутка], позволив стать настоящим волшебником. Готовы рискнуть, преодолев огонь, воду, чугунные трубы и множество прочих опасных препятствий?

Хотим предупредить сразу: игрушка, как и фильм, ориентирована в основном на фанов ГП и будет мало понятна геймерам, незнакомым с творчеством уважаемой Дж. К. Роулинг. Более того, она скорее подходит молодому поколению, чем «старым» затертым геймерам. Но по некоторым понятным позднее причинам для младшего поколения игроков она слишком тяжелая. Даже с умелого игрока сойдет семь потов во время прохождения: уж слишком высокая скорость и сложность многих поединков, они больше придутся по вкусу хардкорным аркадникам, нежели любителям

расслабиться и получать удовольствие от ненапрягающего игрового процесса.

Палочкой в глаз

С первых же секунд мы погружаемся в портированный с PlayStation «Омут Памяти» (волшебная альтернатива HDD, чаша, где можно хранить и просматривать воспоминания). Консольность злым призраком витает в воздухе – самого близкого геймерского соратника, мышку, можно оплакивать долго, наградив медалью за доблесть. Посмертно. При таком нахальстве по отношению к грызуну разработчики осчастливили гордых обладателей джойстиков. Мало того, что с этим адским девайсом играть значительно удобней (кто бы сомневался?), так, подключив парочку, можно еще и доверить управление одним из ге-

роев не туповатому AI, а другу, причем лучше сразу двоим.

Перед появлением игрового меню камера пролетает по Общему залу школы чародейства и волшебства Хогвартс, останавливаясь у злополучного Кубка Огня, вокруг которого в книге/фильме/игре и разгорелся весь сыр-бор. Смотрится вполне красиво, но сей маленький ролик никак нельзя пропустить, что при энном запуске игры начинает немного раздражать. Главное меню абсолютно стандартно и не вызывает никаких эмоций, кроме восхищения от красивой музыки. Настройки поражают своей бедностью, вернее сказать, почти полным своим отсутствием. Распределение клавиш управления стоит по умолчанию и подкорректировать его никак нельзя, а с установками аудио/видео все немного сложнее. В зависимости от

конфигурации компьютера игра сама настраивает свой внешний вид. Поэтому владельцы видяшек класса GeForce 2 будут разочарованы очень убогой графикой. Не секрет, почему разработчики пошли на такой варварский, по мнению играющего населения, шаг – ведь ориентирована игра на детскую аудиторию, и не дело, чтобы чада ломали себе голову сложными settings. Explicit, как говорится, Content. Parental Advisory ©.

Canabis napasus!



Первая миссия встречает нас легким паром и неожиданной мрачностью и под аккомпанемент взрывов и треска пылающего лагеря вкидывает нас



в магический водоворот. К сожалению, никакого обучения не предусмотрено, так что разбираться с использованием заклятий, эдаких забавных криков на подобие «Sinus Trigonometrius!», придется под активным артобстрелом файерболов. Кастование заклинаний повешено всего на три кнопки, но все равно оно ужасно неудобно и не раз заставит игрока бахнуть рукой по клавиатуре. От досады. Автоприцеливание должно бы облегчать наши страдания, но очень ча-



сто именно оно и вызывает большой поток нецензурщины.

После успешного прохождения первого задания перед нами появляется новое игровое меню, выполненное в виде секретера с упомянутым выше Омутот Памяти и подвижными декорациями. Здесь можно посмотреть статистику, загрузить уровень или купить волшебные карточки. Э... Да, мы забыли сказать. В процессе вы будете собирать разноцветные бобы, добываемые из всевозможнейших мест. На них можно будет покупать карточки с фотографиями различных моментов фильма и волшебными бонусами. Укомплектовав героя такими полезностями перед началом уровня, можно серьезно повысить его боевые и защитные способности.

Игровой процесс, несмотря на аркадность, очень даже захватывает. Конечно, из-за полного отсутствия сюжета он будет малопонятен непосвященному геймеру, даже несмотря на стильные монохромные заставки а-ля Neverwinter Nights. Отменно способствует погружению в атмосферу озвучка и музыкальное сопрово-

жение. Разработчики воистину постарались на славу, выдав, наверное, одно из самых лучших звуковых оформлений для компьютерной современности. Все эти стоны, крики, журчание воды и вой ветра – звучание каждой мелочи, каждого элемента окружающей среды... Красота, которую можно услышать! А чего только стоит слышимый детский хор в одном из мест на территории школы! Мелодии все подобраны грамотно, они чувственны, отлично подходят по наполнению, смыслу и содержанию.

Во время игры мы сможем ползать по двору и крышам ночного Хогвартса, огромным садам Гербологии, туманным,



скрытым от лучей солнца полянам Запретного Леса и подобным чудным местам. Некоторые из уровней сперва придется пройти по условному сценарию, приближенному к фильму, а затем множество раз вернуться с целью насобирать специальные щиты и прочую магическую дребедень для перехода на новый левел. Все три героя (одного из них игрок выбирает в качестве протеза перед началом каждого уровня) действуют сообща, помогая друг другу метким заклинанием и крепким словом. Им придется столкнуться со множеством противников – магическими мутантами, пауками, домовыми эльфами, злыми растениями, читерскими пчелками и ловушками. Для каждого супостата требуется свое специфическое заклинание, благо игра автоматически подбирает нужное. При этом все эти вспышки, потоки искр и магического огня почему-то вызывают ассоциации с серией Дозоров. Еще монстриков можно поднять в воздух, оглушить, обрушить на их голову подручный предмет и т. д., жаль только, что крови здесь мы не дождемся – реализм урезали в пользу более широкой аудитории. Так-

же придется решить ряд более чем несложных головоломок: к примеру, залезть на труднодоступную платформу с помощью камня и заклинания левитации, вырастить кувшинки, чтобы перебраться через водоем и тому подобное.

Четыре основных уровня – это тройка состязаний турнира Трех Волшебников, где главная роль отведена Гарри как участнику, и сражение с Темным Лордом. Дух первого и второго задания выдержан в стиле Quidditch Deathmatch... в смысле Worldcup, от этих же разработчиков. Этот квартал самый захватывающий, динамичный и интересный, а полет на метле от злобного дракона



по окрестностям школы и лесу или же сражение со скелетами, поднятыми Волдемортом, действительно рулят.

Обладатели мощных видеошек будут наслаждаться без преувеличения отменной графикой – прорисовка просто красива, а к камере, как ни странно, питаешь только самые теплые чувства.

Метлы к бою!

Несмотря на то что игрушка получилась довольно затягивающей и интересной, любители... скажем, Unreal Tournament, будут играть в HP: Goblet of Fire только если все подразделение Epic попадет под коварную бомбардировку. Но все же свежие компьютерные инкарнации «Поттериады» – это неплохой подарок любителям аркад, фанатам книги и представителям младшего поколения. Однако будьте готовы, что вам придется провести массу времени рядом с вашим младшим братом/племянником/сыном/внуком, помогая преодолевать сложности игрового процесса и крушить в капусту долбанных пчел!

NeverSun

Khaj Tosin,

поклонник вудуизма



МАГАЗИН
КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
НА ПОДОЛІ

ВИСОКІ ТЕХНОЛОГІЇ
ТА НИЗЬКІ ЦІНИ

ПЛАТИ ВІДЕОМОНТАЖУ

ІГРОВІ МАНІПУЛЯТОРИ

ВІТРАТНІ МАТЕРІАЛИ

АКУСТИЧНІ СИСТЕМИ

ПАМ'ЯТЬ CORSAIR

КОМП'ЮТЕРИ

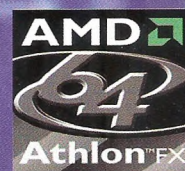
ВІДЕОКАРТИ

ПРИНТЕРИ

МОНІТОРИ

ТВ ТЮНЕРИ

ЗБИРАННЯ КОМП'ЮТЕРІВ
НА ПЛАТФОРМІ AMD64
З ТЕХНОЛОГІЄЮ SLI
ДЛЯ МУЛЬТИМЕДІА
ТА ІГОР



ОЦИФРОВУВАННЯ
ДОМАШНЬОГО ВІДЕО
ІЗ ЗАПИСОМ
НА ОПТИЧНІ НОСІЇ

ТЕХНІЧНИЙ ЦЕНТР
НАДАЄ КВАЛІФІКОВАНІ
КОНСУЛЬТАЦІЇ ТА РЕМОНТ

ПРОДАЖ ТОВАРІВ
У КРЕДИТ

Київ, вул. Ярославська 14/20
тел: (044) 467-5113
факс: (044) 467-5248
http://www.unikom.com.ua
E-mail: office@unikom.com.ua

Название: Звери. На тропе войны**Разработчик:** Mithis Entertainment**Издатель:** 1C**Жанр:** TBS**Системные требования:** Pentium 4/ Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video**Официальный сайт:** www.creatureconflict.net

ОЦЕНКА:	9+
Графика:	9
Геймплей:	9
Управление:	8
Звук:	7
Сюжет/концепция:	8

CREATURE CONFLICT THE CLAN WARS

ЗВЕРИ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Проказница-Мартышка,
Осёл,
Козёл
Да косолапый Мишка
Затеяли сыграть Квартет.
Достали нот, баса, альты, две скрипки
И сели на лужок под липки –
Пленять своим искусством свет.
Ударили в смычки. Дерут, а толку нет.

И. А. Крылов



Таковы слова классика русской литературы, слова, призванные нагонять скуку даже на самого терпеливого ученика.

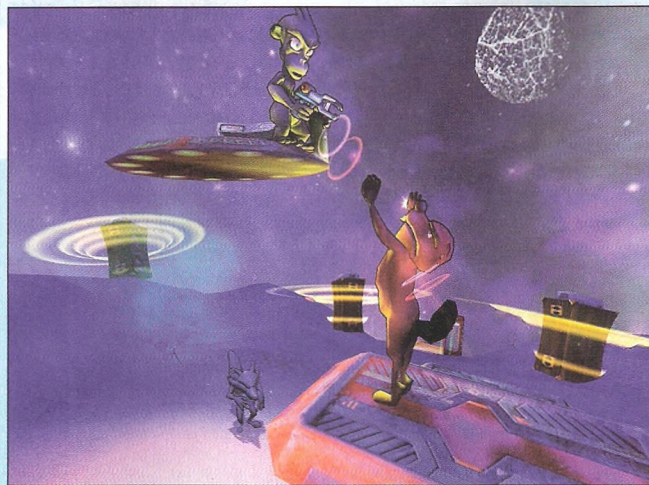
А все потому, что не трудились классики на благо отечества, как громогласно утверждалось. Каждый из них был себе на уме, желал отпирить свой авторитет в глазах других.

А все потому, что в те времена было очень модно критиковать царя-самодержца, получить от него в хвост и в гриву, а затем гордо укатить в ссылку в карете с высоко поднятым задом. Так что не стоит сильно верить классикам, тем более что описываемые события развивались намного интересней, причем с немного другим набором персонажей.

Не так давно в одной не слишком отдаленной галактике собралось четверо: Бобер, с дальнего расстояния принятый за медведя, Волк в овечьей шкуре, Козел и шибко ум-

ный Бабуин. Собрались они обстрелять одно выгодное дельце по купле-продаже драгоценного магического кристалла неизвестного происхождения. В силу комплексов,

предрассудков, межрасовой неприязни и классовой вражды проект провалился. Козел блеял, Волк мычал с жутким акцентом, Обезьяна умничала, а Бобер постоянно что-то жевал и случайно укусил Волка за плохо замаскированный хвост. Серый не выдержал и с криком «В Бобруйск, животное!» огрел Бобра кувалдой. Тут и сказочке конец, ведь никакая сказка не может описать всех подробностей примитивной животной драки с использованием высокотехнологичного оружия и вспомогательного оборудования или даже древней магии. Действительно, что может лучше древнего тотема восстановить силы Гиены, побитой жизнью и осколками разрывной гранаты?





Эта же граната вырвала мирно проползавшего под землей Червя и швырнула на широкие листья ближайшего дерева. Оттуда боевое беспозвоночное с любопытством стало наблюдать за поединками млекопитающих. Хотя им явно не доставало оригинальности, отсутствовали банановые бомбы, летающие овцы, святые гранаты, другое оружие животного и растительного происхождения, веселые замки и осадное вооружение... Фортификационные сооружения все же имели место быть – всякие навесы, хлипкие заборчики, хижины, телепорты. Были и откровенно аркадные элементы вроде странных летающих платформ или других приспособлений для выполнения особо опасных прыжковых упражнений, основная цель которых – добраться до стратегически важного контейнера. Как и в войнах а-ля Worms, с неба сыпались всевозможные подарки судьбы: оружие, способности, золото. Не увидев ничего нового, Червь задремал под порывами легкого ветерка, приносившего с болота дикий аромат гнили и плесени, а также отклонявшего снаряды



от заданной траектории. Он сонно взирал на звериные ужимки, позаимствованные прямиком из обезбашенных мультфильмов, и Червь было совсем невдомек, что выглядят они очень забавно. Зверюшки действительно получились разные и веселенькие, по четыре на клан, один босс, не то, что одинаковые червяки. В процессе боев они совершенствуются, приобретая



внушительный послужной список. Враждующим млекопитающим доступно более двух десятков специальных приемов и порядка полусотни различных видов оружия. Особенности технологически развиты приматы. Животные умные и сообразительные, иногда даже слишком.

Рожденный ползать мыслит приземисто, и главное так и осталось не замечено.

В древности люди считали, что мир плоский.

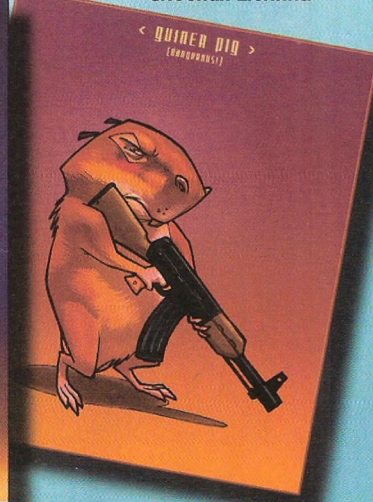
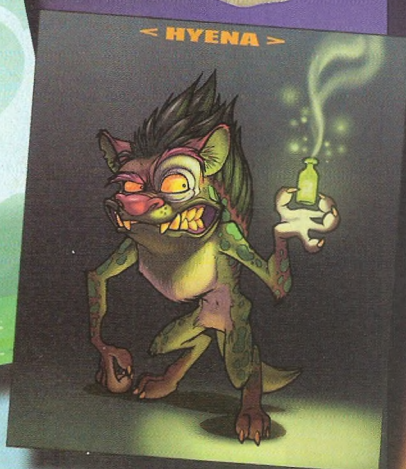
И только один классик, но уже из среды ученых, высказался, что земля круглая, да еще и вертится. За что тут же и поплатился. Однако в процессе эволюции его правота была доказана. Так случилось

и здесь – в то время как черви сражаются в трехмерном, но в то же время плоском мире, звери, вышедшие на тропу войны, сражаются на полностью трехмерных, круглых планетах с горами, долинами, реками, озерами и болотами. И враг может скрываться не только в укрытиях, но и за линией горизонта. Планеты вертятся, одним словом – все по законам астрономии, как и положено. Всего планет 16, столько же различных типов пейзажей, раскрашенных во все цвета радуги. А с генераторам карт количество всевозможных комбинаций ландшафтов подбирается к бесконечности.

Как и в случае с «Червяками», присутствует гибкая система настроек параметров игры – как одиночной, так и сетевой.

В борьбе за выживание побеждает сильнейший, проигравшие становятся нижним звеном в пищевой цепи. В чем-то «Звери» превосходят «Червяков», в чем-то им сильно проигрывают, однако не в этом суть. Главное – играть весело всем, от мала до велика.

Вредный натуралист
Алексей Лещук и его
Злобная Lichina



Название: Land of the Dead: Road to Fiddler's Green

Разработчик: BrainBox Games

Издатель: Groove Games

Жанр: FPS\horror (А потім маленьке звірятко загортає шоколад у фольгу)

Оценка: 2

Геймплей: 2

Графика: 1

Озвучка: 2

Управление: 1

ПОКАЖИТЕСЬ, ГРЕШНИКИ!

Land of the Dead – Fat of the Land

С первых секунд нас встречают Ее Величество Скука и, конечно же, зомбияки. Тупые до кричащего ужаса, но способные каким-то телекинетическим чудом бить отскакившего на два метра игрока. Теоретически нам должно быть очень страшно, и пар обязан валить из ушей от дикого драйва, но на практике все выглядит немного иначе. Да, действительно, игра пугает, но разве что своим исполнением. Дедушка Unreal Engine Первый (напомню, что на дворе уже год 2006) усердно

кряхтит, пытаясь выдавить из себя остатки былой силы, но разработчики меткими ударами ставят его на колени. Убогие повторяющиеся текстуры, корявая анимация и отсутствие теней, едва сносные залитые кровью модели трупов, задники, от которых даже моей мышке плохо стало, плюс квадратно-пятиугольные тарелки и колеса. Страшно. Хотя нет, постоянно застревающие и весело торчащие из текстур умертвия, горячая вода, хуже которой я еще не видел, и, конечно же, великолепнейшая абсолютно ну-





левая интерактивность очень смешат, разнообразия игровой процесс. Картину дополняют дизайнерские уродства наподобие обширной библиотеки в туалете (просто верю, что там настоящие фермеры – а играем мы именно за фермера – читают «Войну и Мир»).

Естественно, что и физика в игре на уровне. Воистину великие чудеса вытворяют воскресшие – вот, скажем, стойко выдерживают пару прицельных попаданий из ружья в голову, при этом умирая от одного вялого выстрела в ногу. Кстати, иногда эти забавные медлительные куски мяса не прочь проделать какой-нибудь акробатический номер, например тройной переворот в воздухе. Главное только поточнее жакнуть в ляжку. Я уже скромно молчу о том, что передвигающиеся, словно парализованные, задохлики ухитряются иногда выдать неплохой спринт, желая отвести крови главного героя. Он же в свою очередь и ходит-то неспешно, а бежит и подавно весьма неохотно, своей постоянной и громкой отдышкой заставляя мурашек

носиться табунами по спине игроков. Глюков и очень смешных жутких моментов было насчитано еще очень много, но ввиду ограниченной площади для статьи о них мы поведаем вам, скорее всего, отдельным спецвыпуском.

Gameplay можно описать одним словом, и слово сие ацтой. Попытки создать гнетущую атмосферу ужаса Silent Hill'a или на крайний случай Doom'a даже не было: графический движок не потянул бы,



а озвучка такая косо-кривая, что становится тоскливо. Попытка выехать на некоторых уровнях, густо измазанных кровью, будто стадо слонов было пущено на колбасу, специалистами отдела Святой Инквизиции нашего издания воспринята не была.

Основная идея игры – найти красный ключ в желтом здании от зеленой двери, попутно истребляя сотню зомби – напрягает уже на первых минутах. А из-за низкой динамики и абсолютно дурац-

кого оружия никакого удовольствия от убийства трупов мы не получаем. Изредка выпрыгивающие из темных углов твари перестают пугать уже на второй раз, а ползающие на карачках и плюющие мертвяки вызывают лишь приступы гомерического хохота.

Здесь было жестоко убито время

Зрелище, как говорится, получилось не для слабонервных. LotD, бюджетный проект, созданный на основе одноименного фильма категории «третий сорт – не брак», представляет собой трудноубиваемый вид ацтой. Посему, вспоминая способ уничтожения сего адского отродья №666/13, рекомендую каждому потратить тяжким трудом заработанные деньги на диск с «этим», отнести его ночью на кладбище, закопать, а сверху забить кол. Чтобы не выкопался. С разработчиками же... Эх, живи BrainBox Games в средние века, их за такое творение точно спалили бы на костре.

Святая Инквизиция



PC

PS2
Perfection 2

XBOX 360



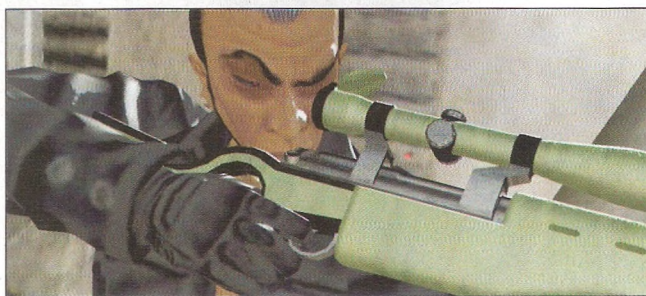
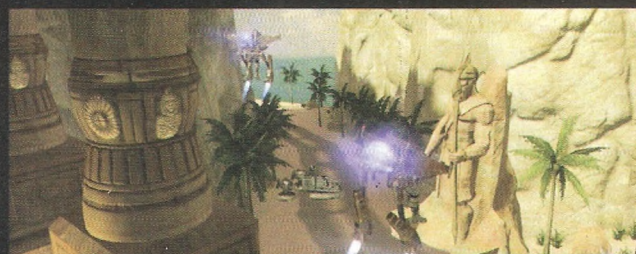
PERFECT DARK ZERO

Смертельные ИГРЫ

Название игры: Perfect Dark Zero
 Жанр: FPS
 Издатель: Microsoft
 Разработчик: Rare Ltd.
 Сайт игры: www.perfectdarkzero.com



ОЦЕНКА: 9
Графика: 9
Геймплей: 8
Управление: 11
Звук: 11
Сюжет/концепция: 8

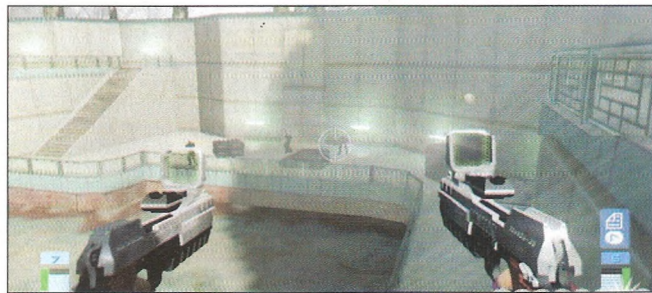


Смена платформ всегда знаменуется громкими анонсами эксклюзивных проектов для каждой из консолей нового поколения. Проект Perfect Dark Zero изначально позиционировался как потенциальный хит для платформы Xbox 360. И надо сказать, шансы на успех у разработчиков из компании Rare были достаточно высоки. Ведь, как известно, Perfect Dark Zero является приквелом к весьма успешному шутеру

2000 года для платформы Nintendo 64, который так и не был переиздан на Xbox. Зато теперь новая консоль от Microsoft обзавелась собственной частью этого FPS. А вот удалось ли игре повторить успех своей предшественницы или нет, мы сейчас и выясним.

Урбанистический Адъ

Действие Perfect Dark Zero разворачивается в 2020 году, в мире, где власть сосредоточена не в руках правительства и политиков, а принадлежит



огромным корпорациям, тайно контролирующим все процессы в обществе. Вместе с тем могущественные компании постоянно ведут междоусобные войны за передел сфер влияния. Одной из таких корпораций является dataDyne, распространяющая через всемирную сеть свой онлайн-проект Deathmatch. Суть этой игры сводится к тому, что игроку необходимо уничтожить противника, при этом боевые условия и окружающая обстановка в Deathmatch максимально приближены к реальности. На первый взгляд, здесь нет ничего особенного. Вот только, как в последствии оказывается, проигравший игрок умирает не только в виртуальном пространстве, но и в реальности.

Естественно, корпорация dataDyne не смогла не привлечь к себе внимание спецслужб, которые для выяснения всех обстоятельств дела посылают своего секретного агента Джоанну Дарк.

Пленных не брать!

По сути, Perfect Dark Zero – типичный представитель жанра FPS со всеми вытекающими отсюда особенностями и жанровыми штампами: минимум головоломок, бесконечные коридоры промышленных зданий, несметные полчища врагов, а также огромное количество оружия и боевой техники.

В начале каждого уровня вы получаете ряд заданий, при



этом некоторые из поставленных целей являются обязательными для выполнения, а другие – дополнительными и могут исполняться в зависимости от желания игрока.

Несмотря на то что Джоанна секретный агент, скрытности в игре уделяется не больше внимания, чем в Halo 2 или F.E.A.R. Так что приготовьтесь к тому, что, за исключением редких эпизодов в игре, ваша основная задача в Perfect Dark Zero будет сводиться к необходимости убить всех врагов на определенной территории. Для этого разработчики представили вам весьма внушительный арсенал: начиная

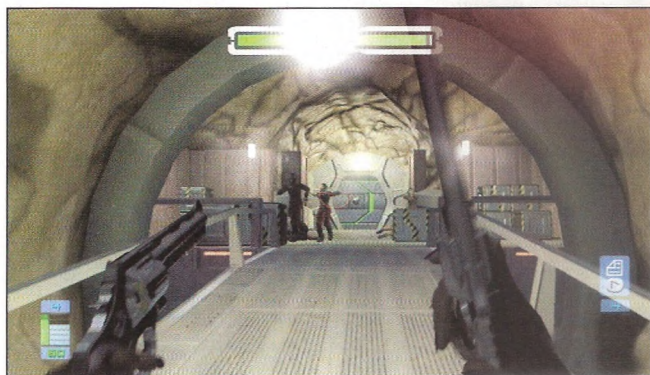
от всевозможных пистолетов, автоматов и заканчивая гранатами, минами, дробовиком, пушковой ракетной установкой, снайперской винтовкой и мечом. Вдобавок к этому есть еще и десяток шпионских гаджетов, позволяющих вычислить расположение врагов на карте, подслушивать разговоры и т. д.

Все бы ничего, но вот только одним из главных недостатков игры стал чрезвычайно низкий AI противников. Да, соображают они не лучше табуретки, и ни о какой продвинутой тактике ведения боя здесь и речи быть не может. Противники не понимают, что нет смысла переть

с пистолетом против двуручных автоматов. Также их интеллектуальные способности не позволяют им пользоваться особенностями архитектуры, и они совсем не знакомы с понятиями флангового маневра и захода в тыл. Единственное, на что они способны – стрелять во все что движется до полной победы (их или вашей). Как правило, заведя героиню враги хватаются за оружие, сбиваются в кучу и идут в наступление. Время от времени некоторые из них могут начать хаотично метаться по локации, иногда даже забегая, например, за колонну. Но постояв там секунды две, они снова выбегают под шквальный огонь, решив, что стрелять из-за колонны – крайне бесперспективная, по их мнению, тактика. Таким образом, вы можете засечь возле двери и спокойно перестрелять всех вражеских солдат по одиночке. Ведь так или иначе они все равно прибегают к вам, и никто даже и не догадается, например, кинуть через дверной проем гранату.

Не менее глупо ведут себя и ваши напарники. Могут поспорить, вы будете проклинать те миссии, где вашей целью является сопроводить союзников в целости и сохранности в безопасное место. Дело в том, что напарники, как правило, предпочитают спокойно разгуливать под шквальным огнем, а если их





ранят, то даже и не подумают отступить в более безопасное место. Вместо этого они встанут как вкопанные и будут торчать на одном месте, пока меткий вражеский снайпер не отправит их на тот свет. Видимо, сказывается склонность к суициду.

Дела партийные

Одним из самых сильных моментов Perfect Dark Zero является режим Multiplayer, в котором все подписчики сервиса Xbox Live смогут помериться силами друг с другом не выходя из дома. Одновременно в игре смогут принимать участие до 32 человек. Многопользовательская составляющая включает два типа режимов – Deathmatch и Dar-

особенность Onslaught состоит в том, что команда игроков, защищающих базу, может приобретать любое оружие, но не может восполнять запас жизненной энергии. В то же время вторая команда может пользоваться только стандартным вооружением, но в любой момент времени может пополнить здоровье игроков. Согласитесь, достаточно интересный подход.

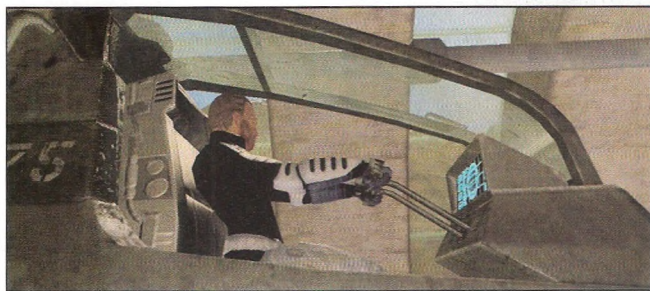
Не менее интересна и игра Infection, представляющая собой вариацию на тему Resident Evil. Здесь существует два типа игроков: инфицированные (проще говоря, зомби) и здоровые люди. Как только кто-либо из игроков умирает, он становится зомби. Кто в итоге остается в большин-



ни слова нареканий. Но в то же время другие локации поражают своей скудностью и не проработанностью, также как и анимация некоторых типов врагов – просто чудовищна. Особенно странно выглядит сочетание какого-нибудь квадратно-треугольного врага и бесподобной модели главной героини, в которой проработано всё вплоть до маникюра.

Итого

Perfect Dark Zero можно с уверенностью порекомендовать всем любителям сетевых баталий, т. к. многопользовательский режим в игре действительно сильный и предлагает игрокам широкий выбор возможностей. Вместе с тем одиозная составляющая игры ре-



kops. При этом Deathmatch состоит из стандартных для FPS развлечений вроде Killcount, Capture the Flag, Territorial Gains. В то же время режим Darkops предполагает тактические игры (Eradication, Onslaught, Infection и Sabotage), где после каждого раунда игроки могут на заработанные деньги приобрести новое вооружение и экипировку. Так, например,

стве – люди или ожившие мертвецы, – тот и побеждает.

Технические недоработки?

С графической точки зрения Perfect Dark Zero сложно



оценить однозначно. С одной стороны, игра по качеству не уступает ни одному из современных PC шутеров, но с другой – это не тот уровень, который мы могли бы ожидать от консолей нового поколения, в частности от Xbox 360. Ко всему прочему здесь еще сказывается и спешка, в которой разрабатывалась игра, ведь, как известно, компания Microsoft во чтобы то ни стало требовала выпустить проект к релизу своей консоли. В результате игра получалась сырой и во многом недоработанной. Да, анимация персонажей, модели героев, различные световые эффекты и некоторые уровни выглядят идеально и не вызывают

лизована весьма слабо и порой играть становится скучно и неинтересно. Причин этому много: низкий AI противников, не менее тупые союзники, однообразный игровой процесс и слабая сюжетная линия, большая часть событий которой, как впоследствии выясняется, не имеет никакого значения. Поэтому если вы хотите просто проскакать галопом по уровням, стреляя во всё, что движется, – эта игра для вас. А у нас же есть более интересный FPS на Xbox 360 под названием Condemned: Criminal Origins. Но это уже совсем другая история.

Ольга Крапивенко



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ЗВІЗДНІЕ ВОЛКИ 2



SOFTWARE
Xbow
www.xbow.ru

© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені

© 2005 X-BOW SOFTWARE.
Всі права захищені

Название: Theseus: Возвращение героя**Разработчик:** Sigma Team**Издатель:** Руссобит-М Украина**Жанр:** massacre**Системные требования:** очень низкие

Оценка:	8
Геймплей:	8
Графика:	7
Звучка:	8
Управление:	10

Карманная мясорубка



Стоило только Crim-sonland («Шпиль!» № 10/2004) доказать, что малипусенькие аркадные 2D-шутеры способны по драйву встать в один ряд с монстрами игроделья а-ля Quake и Serious Sam, как игрушки жанра двухмерного massacre стали появляться, словно грибы после дождя. Неудивительно – ломать голову над загадками квестов, рубать в капусту многотысячные войска в RTS или бессонными ночами прокачивать любимую эльфийку до 60-го левела рано или поздно надоеет. Посему иногда просто необходимо распряхнуть головной и запрячь спинной мозг, хорошенько поработать указательным пальцем на мышке, да еще, желательно, чтобы при этом адреналин большим фонтаном бил из ушей. Для подобного веселья очень кстати подходит толпа монстров побольше да покрепче, куча оружия с патронами и узкий коридорчик. Но вот какая незадача: большинство имеющихся игровых машин с ощутимым скоростным недомольством воспринимают оби-

лие противников на метр квадратный. Хотя, конечно, сразу вспоминается недавний не очень удавшийся Starship Troopers, чей движок вполне легко отображал многотысячные полчища жуков в полнейшем 3D. Но пока суд да дело, и этот самый engine купят, а потом выпустят кучу мясных экшен-аркад, нам как-то надо превращать врага в радостную вермишель.

Theseus, который является продолжением отличного Crimsonподобного «мясца» Alien Shooter, предоставляет широкое поле для деструктивного творчества. Сотни злобных инопланетных захватчиков с легкой руки игрока превращаются в кровавый винегрет и намазываются толстым слоем по черному. Принцип со времен AS не претерпел абсолютно никаких изменений. [Полчища монстров десятка разновидностей] + [здания, леса, бункеры] + [главный герой] x [полдюжины ацких стволов и стационарных турелей] = ядреный обезбашенный экшен. За каждого нечастного аннигилированного чужого на счет игрока капает денежка, которую в перерыве между миссиями можно тратить на

оружие и патроны. Добавьте к этому несколько характеристик типа сила, меткость, здоровье, также доступных за звонкую монету. Естественно, снаряжение (фонарик, броня, летающий шарик, оснащенный лазером и явно стыренный из «Звездных Войн» и т. д.) также переключалось из предыдущих частей. Единственный приобретенный недостаток – количество оружия немного уменьшилось, причем его и так был всего десяток. Зато по убойной силе оно стало куда мощнее, а ведь до сих пор снопы плазмы резали тучи противников, словно нож горячее масло.

Забавно, но разработчики по непонятным для меня причинам явно комплексуют из-за и так немалого количества супостатов. Ряды злокозненных чудовищ значительно поплотнели, а крови из них выливается – хоть черпай ведрами и иди красить стены красного корпуса столичного Университета имени Т. Шевченко. В три слоя.

Уровни, как в былые времена, кишмя кишат секретами с ценным инвентарем, а задания стали для вида более разнообразными. Но мы-то понимаем, что

прежде, чем вкрутить назад битую пробку на электростанции, нам придется хорошенько вжарить космита, да и после, понятное дело, тоже.

Графика осталась без изменений – все вполне симпатично нарисовано, как для 2D шутера-мясорубки. Я бы даже сказал, с любовью.

Что ж, «Тезей: Возвращения героя» – это очень сильно обросший лишними мегабайтами старый добрый Alien Shooter. Отличное мясо, мясо и еще раз мясо, в котором сюжет является просто небольшой ненужностью, привязанной на бантик, а графика – неплохое, хоть и совсем маловажное дополнение.

Как сказал товарищ Butcher, отдавая сего игрового лакомства: «Гам-то хорошая, но вот сделай разработчики в ней систему опыта и перки... – цены б ей не было!».

В общем, фанатам «этого дела» рекомендуется.

P. S. Помните: наше оружие – доброта и Божье слово!

Khaj

khaj-tosin@rambler.ru





**ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09

WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA

E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

Название: Prince of Persia: The Two Thrones**Разработчик:** Ubisoft Montreal**Издатель:** Ubisoft Entertainment**Жанр:** Action**Системные требования:****минимальные:** Pentium III/Athlon 1 ГГц, 256 Мб

памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти, 1 Гб на

винчестере

Рекомендуемые: Pentium 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 512

Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти, 1.5 Гб

на винчестере

Официальный сайт: www.princeofpersiagame.com**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:****Сюжет:**

9

8

10-

9

9

12

О трудностях будней наших

В жизни любой компании-разработчика может настать сложный период, когда катастрофически чего-либо не хватает: времени, рабочего пространства, квалифицированного персонала, качественной техники, — всё это влечет за собой огромные неудобства. Но одним из самых больных вопросов всегда был финансовый, и когда он начинал поджимать, приходили крупные неприятности. Вот так влипла в кашу и сама царица Ubisoft, у которой закончилось... место для хранения денег. Большинство несчастных сотрудников компании вынуждены ежедневно плавать в бесчисленных зеленых бумажках, что мешает нормальному передвижению, а многие обратились к психологам и экстрасенсам, утверждая, что их даже во сне преследует призрак Бенджамина Франклина. Тут трудяги-девелоперы и поняли, как крупно они попали, оставив

Одним задом



подлую надпись «Продолжение следует» в конце Warrior Within. Но раз уж каша заварена, дохлебать ее, соответственно, необходимо. Собрались лучшие умы «Юбисофта», у которых крыша еще не поехала, и решили поставить на серии Prince of Persia жирную точку. Вот только с чернилами они явно переборщили, и получилась большая противная клякса.

Старый враг хуже новых двух

Единственное, что в игре явно удалось на славу – это сюжет. Но он неплохо закручен, и понять его смогут лишь те, кто прошел предыдущие две серии, «Sands of Time» и «Warrior Within». Как и в первой части, имеется рассказчик, но на этот раз вещает не сам принц, а Кайлина – императрица времени, которую он встретил во время пребывания на Острове Песка. Она объясняет, что всё вовсе не закончилось ее смертью – на самом деле принц победил Дахаку (песчаного

на два трона



монстра, который преследовал и намеревался убить принца) и счастливый отправился домой вместе с ней. Для тех, кто не в курсе: это альтернативная концовка второй части. Но от судьбы не уйдешь. Кайлина жива, песка нет, соответственно, принц изменил ход истории, и события «Песков Времени» будто никогда и не происходили.

Родной Вавилон встретил героя очень тепло – город горел. Вскоре выясняется, что лидирует в мероприятии под названием «осада» старый друг Визирь, злобный дедок из первой части, который на сей раз таки умудрился достать Кинжал Времени и сделаться бессмертным. Во всей этой суматохе императрицу убивают, и она, как это было предсказано в WW, превращается в Пески Времени. Наша сказка хороша, начинай сначала.

Песок обычно превращает всех, до кого дотронется, в монстров. Иммунитет к этому эффекту достигается либо магией, либо присутствием любого песчаного артефакта. Но принц был лишен и того и другого. Тем не менее контакт этот фатальным не оказался (видимо, у принца выработался иммунитет из-за частого использования песка), однако навредить смог. Мало того, принцу в левую, теперь зараженную Песками, руку всадили Daggertail – что-то среднее между цепью, гарпуном и плетью. То ли от болевого шока, то ли из-за дикой усталости, но шарики нашего безымянного персонажа настойчиво уходят за ролики. Появляется внутренний голос, принц сам с собой разговаривает, раздвоение личности не заставляет себя ждать. Порой его начинает колбасить, и на волю вырывается темная сто-

рона его эго по имени... Тёмный Принц.

Позже мы повстречаем по-другому из первой части – принцессу с очаровательным именем Фара, и старого мудреца, который давал нам советы в предыдущей части. Для полной красоты не хватает разве что восставшего из мертвых Дахаки. Дальше всё довольно стандартно: надо найти и победить злого Визиря, вылечиться от шизофрении и, наконец, избавиться от этого злополучного Песка Времени...

Каково быть принцем

Если «Warrior Within» сделал огромный прорыв в серии, то «Two Thrones» можно назвать разве что крупным дополнением-аддоном – инноваций там намного меньше. Новая акробатика принца ограничивается умением сидеть на шестах, висеть между двух стен а-ля Сэм Фишер, отталкиваться от них по диагонали и использовать Кинжал Времени, чтобы повиснуть на специальных разрывах. Да-да, снова этот простенький, но смертоносный ножик становится нашим самым близким другом, только теперь он играет роль не вторичного, а основного оружия и носится в правой руке. О красивых могучих мечах можно забыть – тех, что остаются от убитых противников, хватает от силы на три удара.

Пожалуй, самой удачной инновацией является так называемый quick kill (быстрое убийство). Используется оно на протяжении всей игры, где только можно, но чаще всего в стэлс-режиме – еще одной новинке. Находясь вне зоны видимости противника, принц автоматически начинает красться и, подойдя достаточно близко, может молниеносно всадить кинжал противнику

под ребро... а потом в горло... а потом в живот... и дальше в том же духе. Так же «квик килл» используется против боссов. Вся фишка его применения заключается в том, как быстро вы отреагируете. В нужный момент экран на долю секунды сереет, кинжал начинает светиться, и надо успеть нажать «удар», а принц сам доделает свою работу. Реакцию развивает безотказно, но червато разбитой мышкой. Тем не менее, без стэлса играть можно, но это усложняет процесс, поскольку противники теперь – двухметровые накаченные бугаи в прочных доспехах.

Появились лучники, и, надо сказать, типы они довольно неприятные, поскольку их стрелы нередко сбивают с ног. В целом ассортимент противников не сильно вырос, большинство – враги из второй части с перерисованными моделями. Старые добрые песчаные псы теперь выкачивают из вас Песок Времени, Рептусы – это стандартные воины из WW, только зеленые, Иллюзии – противные твари, которые молниеносно перемещаются и кидают в принца ножами. Есть и девушки-танцовщицы из «SoT», а также новинка – Хамелеон. Стандартный воин, способный становиться неви-

димым. Толку, правда, с этого минимум – принц сам достает оружие, когда рядом враг, что делает появление хамелеона вполне очевидным.

Зато репертуар боссов души радуется. Кломпа – огромный толстяк-симпатяга без нижней челюсти, по сравнению с которым големы из «Схватки с Судьбой» – жалкие муравьи. Махасты – ловкая девица, обладательница Daggertail'a до освобождения Песков. Воины-Двойники вызывают особое уважение как противники, посему о них подробнее. Могу поспорить, что эта битва запомнится вам надолго. Все прямые удары эти боссы отражают, так что приходится работать головой. Способ хитер и сложен, и я не буду его описывать, дабы не испортить удовольствие от игры. Но когда вы его находите, дальше всё дело в ловкости и терпении – даже не надейтесь пройти эту битву с первых трёх попыток. И, разумеется, битва с Визирем в конце и небольшой, но приятный бонус-уровень с участием Тёмного Принца. Кстати, о нём...

Когда злая часть принца вырывается на волю, геймплей меняется тотально. Во-первых, нарастает напряжение, поскольку здоровье потихоньку





уходит, и секунда промедления может оказаться смертельной. Единственный способ восстановить состояние — Песком, который появляется из убитых противников. Обратно в нормальное состояние поможет вернуться вода, но не всегда этого хочется — Тёмный Принц имеет ряд преимуществ над «добрым». Он сильнее, круче и, самое главное, у него есть Daggertail. Этой штуковиной даже из самых навороченных противников за пару мгновений можно сделать фарш на котлеты по-киевски. Все новые приёмы выполняются при помощи этой цепи, незаменима она и в акробатике.

К новинкам можно причислить гонки на колесницах — довольно забавно, в меру сложно, но немножко нереально (особенно прыжки с трамплинов и перепрыгивание рвов). В целом до Need for Speed не дотягивает ☺.

Огорчили Пески, никаких новых магических штук с ними не сотворишь. Остались классические Замедление, Возврат и Песчаный Удар — старые, но незаменимые и жизненно необходимые приёмы. Секреты, которые ведут к улучшению здоровья, те-



перь очевидны и не приводят к альтернативной концовке (ее в игре вообще нет). Вот так шаг за шагом мы переходим к обратной стороне медали.

Не бойся ни ножа, ни вилки...

...Сколько ни бей — не будет дырки. Выслушав недовольные отзывы заботливых родителей о «жестокости этой серии игр», Ubisoft решили сделать ход конём и выпустить две версии игры — с кровавым рубилом и без него. Теперь детки спокойно могут кромсать противников мечами, булавами и топорами напополам, а те, вместо того чтобы распадаться, выдавая фонтан крови, будут падать мешком на землю и растворяться. Мило. Чтобы не маяться с европейскими цензорами, за пределами Штатов была выпущена только бескровная версия, что огорчает. Но вполне возможно, что и нормальная достигнет наших берегов или, по меньшей мере, появится патч, ведь в консольной версии принц бесцеремонно превращает врагов в суши.

Да, поскольку на разработку игры ушёл всего лишь год, порт на PC выдался кривее не-

куда. Недоработанные тени, отвратительное поведение камеры, никакой физики. Отсутствие ragdoll'a позволяет в начале игры видеть наполовину провалившиеся в стену тела противников. А вот волосам персонажей разработчики уделили особое внимание и внесли в них максимум физики. В результате волосы принца часто впадают в лицо, а у Фары ее длинная коса вообще порой высывается из живота.

Графика не претерпела никаких изменений вообще, разве что над движком поработали, и он намного меньше насилует ваше железо по сравнению со второй частью. Другими словами, у этой игры на лбу большими буквами написано «Я — НЕДОРАБОТАННАЯ МУЛЬТИПЛАТФОРМА». О звуковом сопровождении много не скажешь: звук как звук, ничего особенного. Не раздражает, но и слух не радует. Лично я считаю, что под ударные темы Godsmack играть было намного приятней, но это уже дело вкуса.

Эпилог или очередная глава?

Вопрос, из-за которого я не сплю вот уже которую ночь по-

сле прохождения игры, — «Неужели это действительно всё?!» По сути, сюжет логически окончен, но то же самое можно было сказать и о первой части. То ли еще будет... Если все впечатления от игры смести в одну большую кучу, можно выдать такую картину: игра хороша и играть в нее нужно обязательно всем фанатам серии, но над ней явно надо было поработать еще как минимум пару месяцев — улучшить графику, добавить приёмов, решить все вопросы с цензурой и просто по-человечески портировать на компьютер. И всё! Мегагейм на столе! Кто погонял разработчиков палкой — загадка.

Вот такое не совсем удачное окончание серии. Ну, не столько неудачное, сколько из серии «могло быть и лучше». Сегодня вы стали свидетелями того, как грандиозная компания делает грандиозную ошибку. В случае с Ubisoft это невеликая потеря, но при воспоминании о нелепом крахе 3DO становится не по себе. Остается лишь надеяться, что в дальнейшем подобных оплошностей не будет. Аминь.

Butcher



Mad Heads XL



Сегодня у нас в гостях Вадим Красноокий из группы Mad Heads XL

– Вадим, сейчас *Mad Heads* – очень популярная группа. Расскажи, как всё начиналось?

Публичные концерты я давал еще в возрасте 4–5 лет, когда приезжал к бабушке в село. Оставить меня было не с кем, поэтому она брала меня на поле, и я там пел песни для народа, тетки бросали тяпки и сбегались посмотреть. Потом в пятом классе мы решили создать группу. Купили какой-то игрушечный металлофон. Тогда я учился в музыкальной школе, скрипка у меня была основным инструментом, а фортепиано – вторым. Идея с моим музыкальным образо-

ванием принадлежала родителям. Сейчас я за это им очень благодарен, особенно папе. Но в то время... (задумался). В общем, в музыкальной школе я учился плохо. Как только я ее закончил, сказал: «С музыкой – всё!». Но уже через год взял в руки гитару, и с ней у меня сложились другие отношения. Через три месяца меня приняли в школьную группу ритм-гитаристом, хотя спустя полгода я оттуда ушел с планами создать свою группу.

– И твои планы таки удались. А как родилось название группы? Ведь это тоже немаловажно.

Название придумал я. Перед нами стояла очень серьезная и непростая задача. Ориентир был взят на определенную музыку, которую в Украине еще никто не делал. Рок-н-рольская традиция требовала названия на английском языке и во множественном числе. Самый яркий пример – «Rolling Stones». С другой стороны, надо было как-то раскрыть предполагаемое рок-н-рольное безумие. *Mad Heads* («Сумасшедшие головы»), по-моему, вполне это отображает.

– Сейчас в названии появилась приставка XL. Какой смысл в ней заложен?

XL прежде всего означает увеличение размера группы. С другой стороны, я это еще расшифровываю как «экстра лунатикс», и тогда перевод названия группы звучит как «Сумасшедшие головы, еще и безумцы». Небольшим изменением в названии мы хотели подчеркнуть большие изменения в группе.

– Недавно появилась новая песня «Надія Є», которая сразу же стала любима многими. А что для тебя значит эта песня?

Фактически с этой песни и начался проект *Mad Heads XL*. Это песня с мощным позитивным настроением. Кроме того,



в ней нельзя было обойтись без духовой секции – она там играет ключевую роль. Хотелось написать песню-обращение к человеку, у которого случилось что-то очень плохое. Как правило, люди, оказавшиеся в такой ситуации, страдают не только от своих проблем, но и от морального состояния, в которое попадают, когда опускаются руки – пропадает вера в себя, не видно света в конце туннеля. А это очень важно, потому что

это именно та сила, которая и ведет к выходу. И мне необходимо было найти такие слова, которые человек, погрязший в проблемах, услышал бы и понял. И, кажется, это удалось.

– Расскажи, с какими проблемами сталкивается группа?

Прежде всего группа сталкивается с проблемами украинской музыки вообще. Это заключается в том, что наше население не привыкло к исполнению песен на род-

ном, государственном языке. Но процесс идет. Даже за последний год много чего изменилось.

А если говорить о проблемах внутри группы, то таких у нас нет. Подобрался очень хороший коллектив и в профессиональном, и в человеческом смысле. Как правило, все проблемы появляются через годы, когда все друг друга хорошо знают. Но нужно учиться как-то с этим ладить. Мы еще с такими проблемами не столкнулись. Новый состав группы только сформировался, и все пытаются показать себя с лучшей стороны. А дальше? Поживем-увидим!

Алена Васильева,
журнал «5 балів»

Періодичний видання: 5000
5 БАЛІВ
журнал для студентів





Хроники Риддика: Темная Ярость

– Ты художник...

– Меня много как обзывали, но так еще ни разу.

Риддик



Немногие почему-то знают, что помимо двух фильмов из цикла «Хроники Риддика» есть еще и анимационный фильм. Он является промежуточным между первым «Черная дыра» (2000 г.) и третьим фильмом «Хроники Риддика» (2004 г.). В принципе, на всю трилогию встречаются абсолютно разные отзывы, часто достаточно полярные – либо «очень хорошо», либо «очень плохо». Это говорит о том, что фильмы чего-то да и стоят. О «Темной ярости» делать вывод надо самим, и для этого советую пересмотреть ее несколько раз. Во-



первых, потому что она интересна как отдельное произведение, а во-вторых, потому что является связующим звеном по сюжету с третьим фильмом. Вам станет понятнее, почему там так ярко бежит за Риддиком охотник за головами Тумбс, и почему невинная девушка по имени Джек из первой части сидит в тюрьме, как прожженный бандит.



Качество анимации не просто хорошее, а очень хорошее, и объясняется это всего двумя словами: Питер Чанг. Он одним из первых удлинил чело-



веческое тело, создав больше сексуальный, нежели мультяшный типаж, и, конечно же, по-

казал, что такое настоящий экшен, перестрелки, погони. В 1995 году он потряс всю Америку своим творением «Ве-



ка идут», которое, как признают многие маститые режиссеры Голливуда, опередило свое время и поэтому не было оценено тогда должным образом. Америка просто не могла перескочить с округлых анимационных форм и миленьких сюжетов на сексуальный, крутой, динамичный экшен.

Чанг снял «Матрикулированный» – последнюю часть «Аниматрицы». Сценарий к этому фильму он написал сам, и кри-



тики назвали эту часть самой неординарной по сюжету, самой психологической, психоделической и глубокой по смыслу. Чанг хотел показать, как будет вести себя машина, погруженная в человеческие сны, ведь в мире Матрицы все происходит наоборот – люди



живут в реальности, которая создана компьютерами. В итоге Чанг добился своего: зритель в конце эпизода сочувствует роботу, которого отвергли и роботы, и люди.

Также Чанг помогал в работах над визуальными эффектами в обоих фильмах о Риддике и заявил в одном из интервью, что команда дизайнеров и художников третьего фильма – самая лучшая, с которой ему вообще приходилось работать. Как отмечают критики, ими была проделана титаническая работа – большинство декораций были построены в натуральную величину. Это было сделано для достижения большей реалистичности при съемках и для лучшей игры актеров, ведь на фоне зеленого экрана тяжело сыграть сцену в гигантском готическом зале. Как известно, окружение и архитектура сильно влияют на



людей, и психологически, например, огромный готический

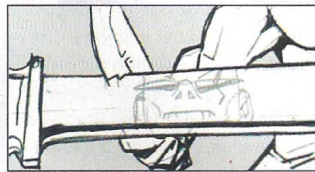


зал будет «давить» на вас своей мощью, а скульптуры из замороженных людей – шокировать холодной жестокостью. Так это происходит в «Темной ярости» с Риддиком, где почти сумасшедшая женщина считает это высшей формой искусства. Подумаешь, замороженные преступники, она ведь себе целый амфитеатр соорудила, чтобы лицезреть сам процесс жестокости одних существ по отношению к другим.



В общем, тут Риддику в очередной раз «повезло»...

Питер Чанг выступил в проекте «Темная ярость» как главный режиссер и аниматор. Помогала ему в этом команда проверенных многими годами работы людей. Как и в «Матрикулированном», большая часть фильма представляет собой ненавязчивое совмещение 3D-графики и обычной анимации. Ненавязчивое потому, что не режет глаз, и кое-где вы его вовсе не заметите. Чанг во всех своих интервью как ребенок радуется тому, что благодаря 3D с него сняли целую гору работы и производство анимационных фильмов заметно



ускорилось. «Анимация, – говорит Чанг, – это лишь метод создания фильма; ключом является то, какую эмоцию вызывает персонаж, и неважно, сделан он на компьютере или нет».

Основной залог успеха этого гениального аниматора – «Избегать формул, чтобы добиться свежести видения». Он постоянно ищет что-то новое,

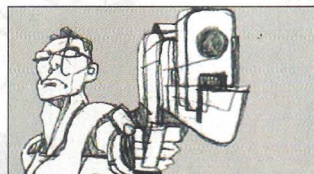
неординарное, уделяет много внимания персонажу и его окружающей среде, потому что именно она будет определять его действия и поведение. В «Темной ярости» вы не найдете двух одинаковых героев – каждый из них оригинален не только костюмом, но и манерой поведения, речью, эмоциями, которые очень четко отражаются на лицах. Особенно интересно наблюдать резкую смену эмоций – от восхищения искусством до дикой, необузданной ярости, когда королева корабля превраща-



ется из утонченной эстетки в матерящую фурию. В одном из интервью Чанг отметил, что на него оказывают немалое влияние экспрессионисты, например Игон Шил. Можно с уверенностью сказать, что именно экспрессией, неожиданными ходами, непредвиденными поворотами фонтанирует анимация Питера Чанга.



Сцены битв достойны отдельного внимания. Редко где вы увидите такую динамику вкупе с яркими комиксными ракурсами и нестандартными подачами. Чего стоит финальная драка Риддика на ножах: у зрителя складывается впечатление непосредственного присутствия между двумя дерущимися людьми. И тут есть небольшой секрет – дикая динамика в данном случае достигается легкими искажениями пропорций тел плюс усилением эффекта за счет более жирных линий контура персонажей – как в комиксах, ракурсами в стиле «рыбий



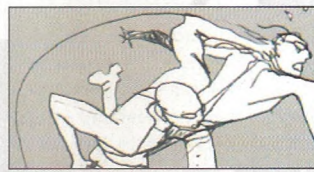
глаз» и более сильных контрастов теней – они сделаны просто черным цветом. Каков результат?... Описать это словами тяжело, лучше посмотреть ☺.

По сюжету скучать вам тоже не придется – фильм состоит из одних экшен-сцен, незаметно перетекающих в следующие экшен-эпизоды. Как уж тут можно засомневаться в главном герое? Рисованный Вин Дизель – тот еще черт! Представляю, как он радовался! Никаких трюков, никакого грима и утомительных сотен дублей – всего лишь озвучить то, что сделали за него пятнадцать аниматоров! Ведь в двух фильмах Вин



Дизель сам исполнял все самые сложные трюки, за подобную работу в «XXX» его даже прозвали «Летающий Дизель».

Прорисован он достаточно реалистично, да и персонаж Риддика сам по себе интересный. Такой вот злой-добрый... и порой грань между этими его характерами очень хрупка. Как сказал режиссер первого фильма, – «Мы меняем отношение к герою, а в научно-фантастических фильмах это случается довольно редко». До самого конца всей трилогии нельзя сказать однозначно, какой же Риддик на самом деле – добрый или злой, гото-



вый прийти на помощь другим или заботящийся только о себе. Иногда кажется, что ему нет дела до других – он готов оставить их умирать на без-

людной планете, а иногда вроде бы совершает абсолютно альтруистичные поступки, то бишь помогает, спасает



и т. д. Одно мы знаем точно – убивает он быстро и много, не особо задумываясь о количестве врагов, и может выйти практически из полностью безнадежных ситуаций. Именно обаяние «бесстрашного злодея» завоевывает внимание зрителей.

Если «Черная дыра» была классическим рассказом о людях, которые попадают в самые тяжелые условия для выживания, а «Хроники Риддика» – эдакая военная сага о плохом герое, который побеждает много очень плохих, то промежуточная «Черная Ярость» о том, что после выживания в тяжелых условиях и перед тем как стать королем вселенной можно попасть в не очень хорошую переделку, где тебя в очередной раз попытаются много раз убить и один

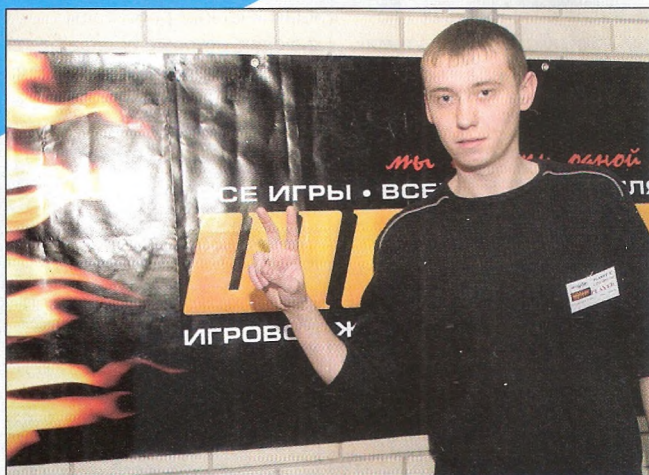


раз полюбить. Кстати, в обоих кинофильмах главные героини, претендующие на место в сердце Риддика, погибают. Наверное, этот режиссерский ход был задуман для того, чтобы вызвать определенную долю сочувствия для нашего жестковатого главного героя. Тем не менее, если вы любите экшен-фильмы, вам стоит погрузиться в очередную хронику Риддика. А мне остается лишь пожелать приятного просмотра.

Happynews



Кубок СНГ по WarCraft III: TFT в «Планете-Х»



Ветеран варкрафтерского движения Украины ag.Maloy

Зимой 2005–2006 года украинским геймерам выпало крупнейшее счастье в виде целого ряда больших турниров. Причем после того, как геймеры узнавали суммы призового фонда на этих состязаниях, глаза их ошарашено открывались, как у анимешной Сейлор Мун, а нижняя челюсть от удивления падала до пола в лучших традициях мультфильмов про Багза Банни. Среди этих турниров были LG New Year CUP (призы – ЖК-мониторы, мышки, флешки), фестиваль The C-Club Reloaded (около 4000 грн, мышки), I Открытый Кубок СНГ «Планета-Х» по Counter-Strike (\$ 10 000). Финальным штрихом зимней серии «богатых» турниров стал I Открытый Кубок СНГ по WarCraft 3: TFT «Планета-Х». Поучаствовать в нем и попутно побо-

роться за кубок, грамоты и призовые \$ 3000 съехались геймеры со всей Украины, жители ближнего зарубежья во главе с сильнейшими российскими игроками, и даже представители таких европейских стран, как Швеция и Дания. Ну а «Шпили!» выступил официальным информационным спонсором, пообещав рассказать обо всем, что происходило на таком неординарном мероприятии.

Турнир действительно обещал быть и интересным, и хорошо организованным. Координатором ивента выступил небезызвестный для украинских казсеров киевский игрок ZeroGravity. Конечно, может показаться странным, что геймер, уже больше полдесяти лет шпилящий в Counter-Strike, организывает соревнования варкрафтеров. Но надо помнить и о том, что ранее



Snake и боец из idle черкают карты. Vegas (с пятаком в руках): – This side will be minus Lost Temple, and this with 5 will be Tweasted Meadows

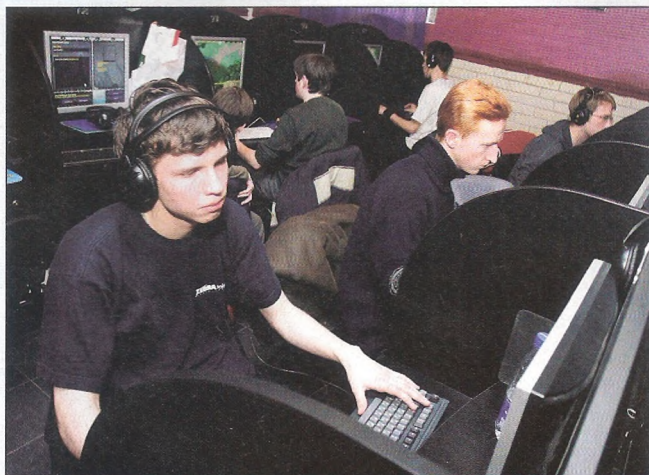
упомянутый I Открытый Кубок СНГ «Планета-Х» по Counter-Strike прошел именно под управлением Зерыча (так его неформально называют казсеры) и при поддержке того же главного спонсора – корпорации «Познякижилстрой». Недостаток знаний ZeroGravity в стратегических тонкостях WarCraft III полностью восполнил главный судья турнира Vegas. Нам он знаком по целому ряду проведенных им киберспортивных соревнований – от нескольких лет судейства на украинских World Cyber Games и до сотен лично организованных турниров, турнирчиков и турнирищ, и по интервью с Hot'ом, которое Vegas организовал нашему журналу. Так что парочка [ZeroGravity + Vegas] при поддержке персонала и дирекции киевского интернет-кафе «Планета-Х» планировали сделать просто отличные

соревнования. И, надо вам сказать, у них все получилось!

Фундамент турнира

Весть о приближающемся киевском сборе варкрафтеров разошлась по Украине и всем ближайшим странам еще за месяц. Специально под это дело были спланированы поездки зарубежных игроков, куплены билеты, заблаговременно заготовлены мышки, ковры и прочие геймерские амулеты. Система проведения предусматривала лояльную к приезжающим игрокам сетку. Так, все они и сильнейшие украинские крафтеры заранее были посеяны в тур Double Elimination, рассчитанный на 64 игроков. Лишь небольшой части участников необходимо было проходить жесткую квалификационную сетку.

Одним из приятных моментов стало наличие на турнире большого количества обозревате-



es4x.Cherep несмотря на свой ник оказался с волосами

лей от игровых онлайн-порталов. Причем в качестве представителей этих сайтов выступили не только киевские репортеры, а специально откомандированные люди с диаметрально противоположных уголков нашей страны. И представляли они самые разные издания – от балтийского frag.su и до российского домашнего портала команды es4x. Хорошее освещение – это отлично, а хорошая пресс-зона – приятно вдвойне. Мы на своем опыте оценили заботу организаторов о прессе. Похоже, качественный и разносторонний репортаж прямо с места событий уже стал хорошей традицией проведения турниров в Украине. Даже игры в режиме реального времени показывались в интернете по FuDeSCam – украинской системе трансляции матчей WarCraft III.

Что же касается главного – геймеров, то они тоже не подкачали. В Киеве собрался поистине звездный состав. Это были,

во-первых, сильнее украинские игроки SK.Hot, Fix.C-club, Tresh.C-club, FuDeS)Fodder, iN-Fusion-VC, DWC-VC, FoX[SkyLine], KerchNET.Moonman, C18.Dread, ag.Maloy. Во-вторых же, к ним присоединились российские крафтеры: один из сильнейших игроков мира эльф SK.Deadman, известный хуман srs.Cara-vaggio, считающийся сейчас одним из лучших российских андедов Play.Abver, а также целая делегация от клана es4x – Cherep, Titan и Kemper. Ну и в-третьих, очень интересным стал приезд международного клана idle, о котором, впрочем, отдельный разговор.

«Мы к вам заехали на час...»

Иностранные гости резко выделялись на фоне отечественных крафтеров. Конечно, не только тем, что вовсе говорили по-английски, но еще и своей униформой. С первого взгляда нам очень понравились их стильные футболочки со смеш-



Игры FuDeS)Fodder и SK.Deadman оценивали DWC.VC и Fox[SkyLine]

ной надписью «Active idling since 2003» (активное бездельничанье с 2003 года). Очень понравился общекомандный дух, ведь четыре шведа yentmoop, Tharkas, SjoW, Kiske и один датчанин MyWa собрались в Киеве не только для участия и выигрывания призов, а в основном для того, чтобы познакомиться друг с другом в реальной жизни, сдружиться и стать действительно крепкой командой. Надо, между делом, упомянуть, что в первый же день (точнее, ночь) «повисеть» вместе у idle'ов чуть-чуть не вышло. Следуя домашнему уставу и зная, что в любой ночной клуб у них на родине всегда можно попасть в любом внешнем виде, они сразу же пошли на зажигательные ритмы в одно из самых гламурных (ух-х, какое слово) ночных заведений Киева, где их хип-хоперские кроссовки банально не прошли face-control (точнее dress-code). Впрочем, это даже к лучшему – на турнир они явились свежими, полными энергии и сил.

Хотя играли idle не так хорошо, как наши топовые геймеры, но все равно сразу же стали любимцами публики. С ними моментально захотели сфотографироваться игроки клана iPro, выяснив, что через два дня им вместе играть кланвар в рамках онлайн-лиги АНЛ. Мы же с другими репортерами закидали их массой вопросов, начиная с любопытностей «Как добивались и зачем ехали?» (добивались хорошо – самолетом; ехали – конечно же, за призами), и до каверзностей «А знаете ли вы, кто такой Шевченко?» (как оказалось – не знают, так как увлекаются варкрафтом, а не футболом и литературой ☺). Мы же специально для читателей журнала «Шпиль!» сфоткали клан idle прямо на турнире, еле выхватив их в перерыве между напряженными играми.

Боевые позиции

Сами матчи были очень интересны. Ведь это был самый представительный турнир за



Тут играли idle. Им был выделен специальный уголок

планета X
КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

- 120 мощных игровых компьютеров (4 3.0 Hz, nVidia GeForce 6600, 1Gb RAM)
- Уютный бар и несколько кальянных комнат
- Профессиональная команда по Counter-Strike 1.6, WarCraft3: TFT, Quake 4 и FIFA 2006
- Клуб Планета-X является организатором Первого Открытого Кубка СНГ по Counter-Strike 1.6 и WarCraft 3: TFT с общим призовым фондом 9000\$!

Наш адрес: Анны Ахматовой, 3 (возле универсама "Позняки"), тел. 572-39-07



es4x.Definition общается с idle.Kiske



srs.Caravaggio: в очках – значит умный!

все время существования движения Warcraft III в Украине. Здесь были использованы совсем разные тактики, и встретились такие пары оппонентов, которые раньше играли только на battle.net. Очень понравились игры Tresh.C-club, который еще полгода назад был рядовым киевским крафтером, но после принятия в клан C-club и под покровительством SK.Hot'a заметно повысил скилл. Сам же Hot, пусть и не заняв первое место, отыграл очень достойно, уступив только своему соклановцу SK.Deadman'у. Миша, aka Hot, впрочем, был очень простужен и пришел на турнир с температурой. Но он не жаловался, не сдал ни одной игры, и потому мы снова склоняем голову перед ним – вот это выдержка!

Наиболее интересными были, конечно же, финальные матчи. Все началось еще в полуфинале лузеров с игр россиянина srs.Caravaggio против его соотечественника XyLigan.



Play.Abver за ним (справа налево) Hot, DWC и Fox

Они оба играли за расу людей, а потому в таком матче исход битвы решил исключительно микроконтроль. У Кары управление оказалось лучше (а может, сыграл свою роль и больший опыт участия в подобных крупных турнирах), и с минимальным отрывом в одну игру он вышел в финал лузеров.

В финале виннеров встретились Хот и Дедмен. Эти игроки уже не впервые играли друг против друга, и до этого, как правило, выигрывал «Мертвый мужик». Нынешние игры не стали исключением. У нас сложилось впечатление, что Дедмен нашупал слабину Хота в игре эльф-на-эльф и постоянно давил одинаковой тактикой быстрого экспанда и масс-хантресс. Миша менял свои тактики, но победить смог только в одной игре из пяти (в сумме они с Дедменом отыграли три игры в финале виннеров и две игры в суперфинале после победы Хота над Караваджо). Впрочем, та игра заслуженно получила массу аплодисментов наблюдателей – настолько красивый comeback сделал Хот, вывернувшись в проигрышной ситуации и переключив своего противника. В остальных матчах SK.Deadman был действительно сильнее, и его тактика работала в полную силу.

Итоговые места турнира:

1. SK.Deadman (Россия) – \$ 1300 + кубок
2. SK.Hot (Украина) – \$ 800 + грамота
3. srs.Caravaggio (Россия) – \$ 500 + грамота
4. XyLigan (Россия) – \$ 250 + грамота
- 5–6 место: Tresh.C-club (Украина), Play.Abver (Россия) – по \$ 75

Дальше уже были послетурнирные обсуждения. Россияне на сайтах радовались тому, что увезли две трети призового фонда. Украинцы воздавали заслуженную похвалу Хоту, признавали самым большим разочарованием слабое выступление Фокса (нашего представителя на WCG 2005) и крымских игроков «МММ» – Малого, Мурика и Мунмена. Мы от себя отметим «никакую» игру клана nGt, который еще несколько месяцев назад пребывал в возрастающей боевой готовности, а теперь, судя по всему, просто распался. Жаль.

Клан SK похвалил обоих своих игроков, вывесив гордую таблицу побед SK.Hot и SK.Deadman. Организаторы облегченно вздохнули, с удовольствием констатировали отличное проведение соревнований.

Ну а все геймеры, принявшие участие в турнире, остались очень довольны – они увидели своих кумиров, они сыграли с ними живую, они поставили свои новые рекорды и еще больше повысили свой скилл, чтобы самим занимать призовые места в следующий раз.

FuDeS)Zerkella



idle не пустили в клуб и они зажгли на чемпе

108700

Наберіть код логі/мелодії, що подобається, та відшлітьте на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!

МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ

LOGIZMO

Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

ВСІ МЕЛОДІЇ ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ЩОБ ЗАМОВИТИ ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ, НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ ПІСЛЯ ПРОБІЛУ – ЛІТЕРУ "F" ТА ВІДШЛІТЬ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД: SG XXXXXX F)

www.logizmo.com.ua
www.logizmo.com.tr

НАЙБІЛЬШІ ГАРЯЧІ ХІТИ

SG128117 АНИ ЛОРАК Smile F
SG128118 AXEL F Crazy Frogg F
SG128303 БРАТЯ ГРИММ Рестниці F
SG128326 В лесу родилась елочка F
SG128119 ДДТ Что такое осень F
SG128121 Дима Билан Ты должна быть рядом F
SG128123 DJ.GROOV Берегись автомобиля F
SG128125 ДРУГА РІКА математика F
SG128307 ЗЕМЛЯНЕ Трава у Дома F
SG128138 ЗЕМФИРА Прогулка F
SG128128 КОРНИ 25-е таж F
SG126925 К/ф Карнавальная ночь Песенка про пять минут F
SG128127 МЕЛАДЗЕ Салют Вера F
SG128130 Мумий Троль Зравствуй Досвідання F
SG128328 МУМІЙ ТРОЛЬ С Новым годом, крошка! F
SG128327 М/ф «НУ, ПОГОДИ!»
Расскази, снегурочка, где была F
SG128129 Н. Могилевская Полюби меня такой F
SG128304 ОКЕАН ЕЛЬЗИ Без Бою F
SG128305 REFLEX Танцы F
SG128131 РОЗЕНБАУМ Вальс Бостон F
SG128133 «Святая» feat. Тартак! Ні я не ту кохав F

SG127244 СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН Моей душе покой нет F
SG120410 KILL BILL F
SG127245 KILL BILL 2 Twisteel Nerve F
SG68127 JAMES BOND F
SG127246 СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ F
SG127249 ОБЛАКА БЕЛОГРИВЫЕ ЛОШАДКИ F
SG127248 ПРОФЕССИОНАЛ F

ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ

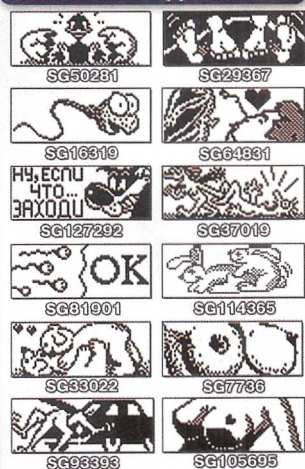
SG126780 БИ2ЧАЙФ Дотянуться До Небес F
SG126894 ВАЛЕРИЯ & СТАС ПЬЕХАТЫ Грустишь F
SG127368 ВЕЛИКАЯ Глаза цвета виски F
SG127365 ВАРУМ&ГУТИН Если ты меня простишь F
SG127367 ВАРУМ&СЛИВКИ Самая Лучшая F
SG126555 В. БУТУСОВ Девушка по городу F
SG126926 ДИМА БИЛАН На берегу неба F
SG126781 ДИСКОВКА АВАРИЯ Суровый Рэп F
SG126548 И. ПИЦХАЛАВА Лондон - Париж F
SG126553 ИРИНА ДУБЦОВА О Нем F
SG126469 КОРНИ С Днем Рождения, Вика F
SG127250 ТИМАТИ Плачут небеса F
SG126812 УМАТУРМАН Проститься F
SG126547 SMASH Obsession F
SG126486 ЖАСМИН Самый Любимый F
SG126886 ЗАЦЕПИ и КАДЫШЕВА
Широка Река F

SG126779 МИРАЖ Музыка нас Связала F
SG126774 ПРОПАГАНДА Кванто Коста F
SG127251 РЕФЛЕКС Люблю F
SG126888 С. РОТАРУ Небо это я F
SG126733 СТАС ПЬЕХА Одна звезда F
SG126552 ФАБРИКА Лелик F
SG126892 ЧАЙ ВДВОЕМ А Ты Все Ждешь F
SG126778 ЮРИЙ ТИТОВ Понарошку F

ІНОЗЕМНІ ХІТИ

SG87331 50 CENT In Da Club F
SG111694 50 CENT P.I.M.P. F
SG127262 ARASH Boro Boro F
SG126763 A-HA Lifelines F
SG68948 AVRIL LAVIGNE I'm With You F
SG112865 B. BENASSI Satisfaction F
SG126751 BEYONCE Nightly girl F
SG126571 BLACK EYED PEAS Let's Get It Started F
SG87332 BLUE Sorry Seems To Be
The Hardest Word F
SG126558 BON JOVI It's My Life F
SG126546 BUSTA RHYMES & MARIAH CAREY
I Know What You Want F
SG126373 DANZEL Pump It Up F
SG47316 BOMFUNK MC'S Freestyler F
SG126808 EMINEM Just Lose It F
SG47355 GORILLAZ Clint Eastwood F
SG126760 GUNTER Ding Dong Song F
SG126922 K. MINOUE I Believe In You F
SG115587 LINKIN PARK Numb F
SG105088 MADONNA Hollywood F
SG126587 MAROON 5 This Love F
SG109142 PINK Family Portrait F
SG95714 PINK Family Portrait F
SG126569 RAMMSTEIN Mutter F
SG103006 RED HOT CHILLI PEPPERS
By The Way F
SG111717 STING Send Your Love F
SG41292 STING Shape Of My Heart F
SG103982 TARKAN Dudu F
SG52218 THE PRODIGY Breathe F

ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ



РОК

SG25113 DEPECHE MODE Enjoy The Silence F
SG126882 DEPECHE MODE The meaning of love F
SG82518 EUROPE Final Countdown F
SG115234 THE RASMUS In The Shadows F
SG127437 АЛИСА Трасса Е 95 F
SG126562 БИ2&BRAINSTORM
Сколько улиц F
SG126479 ЗВЕРИ TRIPLEX
Все, что касается (remix) F
SG127254 ЧИЖ На поле танки грохотали F
SG127255 НАУТИЛУС ПОМПИЛУС
Прогулки по воде F
SG127256 ЛЕНИНГРАД Мамба F

МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ

SG127242 БАНДИТСКИЙ ПЕТЕРБУРГ
Город которого нет F
SG126768 БРИГАДА Triplex F
SG126769 БУМЕР Мобильник F
SG126785 ВЛАСТИЛИН КОЛЕЦ F
SG127305 ДЕВЧАТА Стоят девочки F
SG126550 ЗЕМЛЯ САННИКОВА Есть только миг F
SG127070 КАБЫ НЕ БЫЛО ЗИМЫ Простоквашино F
SG38264 КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО F
SG127306 ЛЮБЕ Убойная сила F
SG126770 НОЧНОЙ ДОЗОР F
SG127303 ШРЕК 2 F
SG126766 ТРОЯ F
SG53886 MISSION IMPOSSIBLE F
SG120657 TITANIC F
SG127243 ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА F

УВАГА! вперше в Україні

SG128287 Код на червоному фоні - АНІМАЦІЯ

SG128338 Код на жовтому фоні - звичайна КОЛЬОРОВА ЗАСТАВКА

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ ТА АНІМАЦІЯ: ЛЮДИ



КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ ТА АНІМАЦІЯ: ЖАРТИ



КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ ТА АНІМАЦІЯ: ТВАРИНИ



КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ: HOT GIRLS



ЗАВАНТАЖИТИ

Ваша бажана логі/мелодія, що подобається, та відшлітьте на номер 108700. Поліфонічні мелодії, кольорові заставки та анімації повідомлення завантажуються через WAP (для завантаження поліфонічних мелодій повинні бути активовані та настроєні послуги WAP). Для абонентів Київстар – 466 0 466, для абонентів УКС – 240 0000. У випадку помилкового замовлення послуга вважається наданою.

ПОСЛУГИ ЛОГІЗМО ПІДТРИМУЮТЬ ТАКІ МОДЕЛІ ТЕЛЕФОНІВ

ЧОРНО-БІЛІ ЛОГІТИПИ, МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ ТА ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ сумісні зі всіма моделями NOKIA, крім 3110, 8110, 5110. SAMSUNG: D410, D500, C110, C200. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z200, Z600. FLY: Z500; Z300. КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ, АНІМАЦІЯ сумісні з моделями NOKIA: всі моделі з кольоровим дисплеєм. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500*, T500*. SIEMENS: M55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: 100. FLY: Z500; Z300. МЕЛОДІЇ сумісні з моделями NOKIA: всі поліфонічні моделі. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: A800, C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500. SIEMENS: A55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, G087. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z200, Z600. ЖИВІ ЗВУКИ сумісні з моделями NOKIA: 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600. FLY: Z500; Z300. * не підтримують анімацію.

З будь-яких питань звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт)

Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Ціна – 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.
Логі: Держкомзв'язку АА № 223181 від 02.08.2002 р.
Товар: АМК, SG115, Коль. вкл. Сторон. мовлення, 11-А
УКС: Логі: Держкомзв'язку АА - 720189 від 29.12.2004р.
Київстар: Логі: Держкомзв'язку МС № 010903 від 12.04.2001р.

Эффективная практичность



Тестирование флэш-накопителей USB 2.0 объемом 512 Мб, 1 и 2 Гб

Мы решили сделать самый правильный тест флэшек, которые за их форму и размер заслуженно называют брелками. В нашем тесте мы провели оценку Flash-накопителей по самым важным показателям – скоростным, а именно по скорости чтения и записи. Для этого мы выбрали один из самых объективных механизмов. Это не какой-то синтетический тест, а банальное копирование файлов в режиме реального времени как на «брелок», так и с «брелка» для оценки реальной скорости чтения и записи. Для этого использовался всем известный Far-manager и механический секундомер (параллельно со встроенным Far-овским, для пущей объективности результатов и для понта).

Для тестирования была выбрана следующая базовая конфигурация:

- материнская карта Intel D915 GUX с интегрированным видео;
- процессор Intel Pentium 4 660 (3,6 ГГц) с боксовым кулером;

- HDD Seagate 160 Гб (ST3160023AS);
- оперативная память 2x512 Мб Transcend DDR2 533;
- ОС Windows XP Professional SP2 (eng.).

Теперь еще пару слов о методике. В целях полноты и объективности были выбраны три набора файлов для флэшек объемом 1–2 Гб:

- 1) () – 3452 маленьких файла *.jpg, *.doc, *.pdf, *.xls, *.ppt, и т. п. общим объемом 652 Мб;
- 2) (*) – один большой файл *.avi объемом 650 Мб;
- 3) (mp3) – 125 файлов *.mp3 общим объемом 672 Мб.

И аналогичные, только уменьшенные по размеру три набора файлов для тестирования флэшек объемом 512 Мб, а именно:

- 1) () – 1010 маленьких файлов *.jpg, *.doc, *.pdf, *.xls, *.ppt, и т. п., общим объемом 353 Мб;
- 2) (*) – один большой файл *.avi объемом 266 Мб;
- 3) (mp3) – 32 файла *.mp3 общим объемом 151 Мб.



Prestigio Mini USB 2.0 1 Gb

Да, следует отметить, что флэшки не переформатировались, то есть тестирование выполнялось с накопителями, размеченными под FAT, так как это было изначально сделано производителем.

Samsung OEM USB 2.0 512 Mb

На что нельзя закрыть глаза, так это на красочную упаковку и богатую комплектацию, а точнее на ее отсутствие – но, все-таки, это OEM-продукт с более чем приемлемой ценой. Найти шнурок или выкачать те же самые дрова под Win98 не является сейчас серьезной проблемой. Хотя для удобства работы с флэшкой удлинитель USB все же желательно приобрести. Что касается внешнего вида, то это простое «алюминиевое» исполнение (как для большинства флэшек) в серебристом цвете. На борту присутствует диод, который сигнализирует инициализацию устройства и подмигивает в процессе об-

ращения к флэшке. Гарантия стандартная – 12 месяцев.

TwinMos Mobile Disk USB 2.0 512 Mb

Нельзя не отметить весьма оригинальный дизайн – такой себе ножик-раскладушка. В данном накопителе нет обычного колпачка на разьеме USB, а имеется просто откидной пластмассовый чехольчик. Как по мне, весьма привлекательно и с изюминкой. Да, раз уж зашла речь о тактовых, то для тех, кто любит подвешивать флэшки на шнурочек или брелок (который, кстати, присутствует в комплекте) предусмотрен специальный загиб на накопителе. Если вы ждете еще чего-то интересенького, то я вас разочарую. В комплекте больше ничего нет. Все остальное придется докупать, если, конечно, в этом есть необходимость. А все нужное в работе программное сопровождение – драйвера под Win98, например, или утилиты – ищите на сайте производителя: www.twinmos.com. Гарантия – 12 месяцев.



Transcend JetFlash USB 2.0 1 Gb

Prestigio Mini USB 2.0 1 Gb

Что касается изобретательности дизайна, то он очень схож с дизайном предыдущей модели. Пластмассовый корпус синего цвета с алюминиевым чехлом, удобно откидывающимся и оголяющим «жало» – USB-разъем. Однако плотного контакта и «зачехления» жала нет. Что касается комплектации, то ее составляет единственный брелочек, который надо еще умудриться аккуратно нацепить на флэшку, на что у меня, например, ушла масса нервов. Если возникнет необходимость параллельно работать с двумя и более флэш-накопителями под Win98/Me/2000 или будет нужно увидеть флэшку под Win98/Me, то все по накатанной схеме – идем на сайт производителя качать дрова.

Transcend JetFlash USB 2.0 1 Gb

Следующий представитель нашего обзора выглядит весьма привлекательно за счет собственного Transcend'am обтекае-

мого дизайна в голубом исполнении. А если заглянуть внутрь упаковки, то и тут все на высоком уровне, а по сравнению с предыдущими моделями – на очень высоком уровне. Хотя всё относительно, но, согласитесь, очень приятно думать о покупке мелких приятностей, а получить их сразу, не отходя от кассы, как говорится.

Что же имеется в комплекте? Первое, что порой очень выручает и избавляет от лишних хлопот, так это USB-удлинитель (0,5 м). Мелочь, а приятно! Если у вас старый корпус или материнка не позволяет задействовать дополнительные USB-порты на передней панели нового корпуса, то этот кабелек ой как кстати! Есть, безусловно, и шнурок, но это не самое главное в данной модели. Благодаря ПО, которое поставляется на минидиске, у вас расширяются возможности не только по инициализации устройства под требующие драйверов платформы Win98/Me,



Samsung OEM USB 2.0 512 Mb



TwinMos Mobile Disk USB 2.0 512 Mb



PQI Intelligent Stick USB 2.0 1 Gb

но и по гибкому управлению устройством с помощью специальных утилит. А насколько вам они необходимы и полезны – решайте сами. Тем не менее, с прилагаемыми утилитами у вас появляется возможность блокировки компьютера (PC-Lock function), возможность загрузиться с флэшки в режиме MS-DOS и другие. И если вдруг, сконфигурировав флэшку, из-за каких-то проблем с питанием или еще каких-то коллапсов назначенные режимы и параметры вылетят (сбросятся или сойдутся), то есть возможность привести накопитель к сохраненному состоянию боевой готовности с помощью утилиты Recovery.

PQI Intelligent Stick USB 2.0 1 Gb

Название данной модели говорит за себя – все тонко, прозрачно и продумано до мелочей. После вскрытия упаковки первая реакция – конструктор «сделай сам»! Сам чип отделен от корпуса. Голая флэшка – рядом костюмчик полупрозрачный в пластмассовом исполнении, на который она легко насаживается – и в итоге прикольно смотрится. Более того, для переноса физического устройства есть еще и жилетик – пластмассовая под два посадочных места – под две флэшки. Одним словом, всё продумано и, по моему, интересно или даже оригинально. А вот что касается остальной комплектации – видимо, производители решили нас порадовать только оригинальностью, потому что другая фурнитура просто

отсутствует. Хотя, если порыться внутри, то вы обязательно найдете минидиск с драйверами. Поэтому для установки данного устройства под ОС типа Win98/Me не придется заходить в Интернет и тратить драгоценное время. Что касается гарантии, то тут все по стандарту – 12 месяцев.

Canyon USB 2.0 1 Gb

С дизайном этой флэшки все просто и без изощрений, да и, по большому счету, зачем они? У нас в руках стандартный пластмассовый корпус в серебристом исполнении с черными окаймлениями по бокам. С комплектом все вполне нормально: есть не шибко длинный (но есть!) USB-удлинитель, плюс шнурок для ношения вашей флэшки. Минидиска с драйверами и утилитами в комплекте нет, однако есть возможность найти таковые на сайте производителя (www.canyon.tech.com) и потом уже сконфигурировать флэшку в необходимом для вас режиме: безопасности, восстановления или просто автозагрузчика. То есть, по сути, такой же набор функций, как и в устройстве Transcend. Рабочий диапазон температур стандартен для большинства флэшек и колеблется в пределах от 0 до 75 градусов. Гарантия, безусловно, есть – 12 месяцев.

Kingston Data Traveler DT1 USB 2.0 1 Gb

Дизайн весьма банален и уже привычен для устройств данного класса. Пластмассовый корпус в белом исполне-



Canyon USB 2.0 1 Gb

нии с коричневыми вставочками. Но с торца есть крючок, за который устройство можно очень неплохо подвесить на шнурок или зацепить карабином. Ладно, с этим, думаю, разберетесь без особых проблем. Хуже дела обстоят с комплектом, в котором, кроме, собственно говоря, шнурка, ничего нет. Поэтому все по накатанной: через сайт производителя (www.kingston.com), если вам придется работать с устройством под ОС, отличной от Win XP. А за шнурком – на базар или в магазин, как не крути. С гарантией нет никаких казусов – те же 12 месяцев. Рабочий диапазон температур также гибкий и достаточный для нашего климатического пояса (0 – 70 градусов).

Apacer HT 202 USB 2.0 1 Gb

Конструкторы постарались и решили не отделять колпачок, как это сделано в большинстве флэшек, от корпуса, а надежно закрепить его металлическим тросиком. Выглядит впечатляюще и отлично от других. Сам кожух корпуса выполнен из пластмассы в прозрачном исполнении. В общем, идея такова: все самое необходимое ношу с собой. Колпачок всегда пристегнут на металлическом тросе и никуда не денется.

Что еще вкусенького есть в комплекте? Да все необходимое: USB-кабель (1 м), минидиск с драйверами под Win98/98SE и, конечно, порой очень полезные утилиты, которые позволяют настраивать функции безопасности,

автозагрузки с флэшки, форматирования и компрессии данных. Есть на борту устройства и двусторонний индикатор, подмигивающий в процессе передачи данных в обоих направлениях. То есть ничего лишнего, в комплекте все самое необходимое. И гарантия, конечно, на этот брелок тоже есть – 12 месяцев.

Apacer HC 212 USB 2.0 1 Gb

Положив эту флэшку рядом с предыдущей моделью и не скажешь, что они родные братья по папе-производителю. Да и вообще, если к этому брелку не присматриваться, в голову не придет, что это флэшка. Может, какие-то часики или модная помада?

Внутри упаковки нас ждет сюрприз – пусто! Ну, разве что минидиск с драйверами и утилитами. И на том спасибо, видали и худшие варианты. Нечего расслабляться, порой полезно и размяться, прогуляться в магазин, чтобы немножко геймерский целлюлит разогнать ☺. С температурным режимом все надежно и банально. Только с мороза лучше немножко ее подогреть. Не на сковородке, разумеется, а в комнатных условиях. С гарантией все, как обычно, – 12 месяцев.

Apacer HA 202 USB 2.0 1 Gb

И еще один брат из Apacer'ской семейки. Хотя, опять же, рассмотрев и приглядевшись к двум его родственникам, общие корни усмотреть непросто. Эта модель – такой себе мини-шпиончик с защел-



Kingston Data Traveler DT1 USB 2.0 1 Gb

ками и откидным верхом. И вообще, явно напичкан секретами!

Первое, что бросается в глаза, цельная самозакрывающаяся конструкция – колпачок подвижно ходит вперед-назад и не только поступательно-наступательно, а еще и крутится вокруг своей оси. По-моему, классно. А освободив его от колпачка и обнажив жало, обнаруживаем, что сам разъем еще и прячется в «ножках» – нам надобно его выдвинуть, чтоб он был готов к соединению. Для этого есть отжимная защелка на корпусе, которая представляет с разъемом единую подвижную платформу. Одним словом, Бэтмен – суперпродуманная и защищенная конструкция, которая вряд ли оставит кого-то равнодушным к своему дизайнерско-инженерному решению. В общем, по дизайну – вне конкуренции, что тут скажешь! И не случайно, именно эта модель заняла призовое место по дизайнерским решениям в Японии среди аналогов. По-моему, все заслужено.

Укомплектован «бэтмен» по полной программе и на все случаи жизни: и USB-кабель (1 м), и шнурок, и минидиск со всем необходимым.

Оригинально, комфортно и практично!

A-Data RB-15 USB 2.0 2 Gb

Вот мы и переходим к последним представителям нашего обзора – 2-гигабайтным USB 2.0 флэшкам фирмы A-Data. И встречаем аплодисментами единственную флэшку с прорезиненным корпусом в представленном вам обзоре. На корпусе четко написано – «водонепроницаемый». Проверять этот факт я не стал – думаю, реальной все-таки «водоотталкивающий», и защитить может от дождя, снега, капелек влаги, но вряд ли от погружения на дно Индийского океана.

Но в то, что падений флэшка не боится, верю охотно, может, даже и наступить на нее можно – выдержит. Но я специа-



Apacer HC 212 USB 2.0 1 Gb

лист не по креш-тестам, так что скажу одно: колпачок прикрывает разъем не достаточно для полной герметизации.

В упаковке имеется всё, что необходимо для комфортной работы, начиная с USB-удлиителя, заканчивая шнурком. Минидиска с утилитами и драйверами нет, но не все коту масленица – придется на сайте нарыть (www.adata.com.tw).

A-Data PD-8 USB 2.0 2 Gb

Флэшка не отличается от других никакой экзотикой – нет никаких экстремальных характеристик, пыле-пулеводо-грязезащиты тоже нет. Такой себе голубенький брелочек в пластмассовом корпусе с шапочкой-колпачком.

В комплект входит USB-удлинитель (0,5 м) – одна штука, шнурок – одна штука, и... минидиск с драйверами и утилитами? а вот и не угадали! Также, как и в предыдущей модели, он отсутствует! То есть вопросы конфигурации и уста-

новки под требующие драйвера ОС: Win98/98SE решаются на сайте www.adata.com.tw. Зато с гарантией ситуация весьма заманчивая и не может не вызвать восторга – Lifetime (пожизненная). Да уж, старается производитель и заботится о потребителях его продукции!

Мы подошли к кульминации нашего показа флэш-накопителей.

Итогом нашего путешествия в страну флэшек является таблица с основными оцениваемыми показателями. Так сказать, десерт после сытного обеда. Как ни крути, а покупать устройство, базируясь только на внешней его привлекательности и технических заводских характеристиках, не заглядывая в серединку и не зная его реальных технических характеристик, по-моему, неправильно. Вот, собственно говоря, для полноты картины и всестороннего представления о вашем будущем друге-брелке, который, не сомневаюсь, войдет не сегодня-завтра в ваш обиход, была произве-



Apacer HT 202 USB 2.0 1 Gb



Apacer HA 202 USB 2.0 1 Gb



A-Data PD-8 USB 2.0 2 Gb

дена детальная оценка его скоростных показателей.

Наборы файлов были выбраны не случайно. Как же не воспользоваться Интернетом и не скачать фильм на работе, в школе, в институте, у отошедшего от компа приятеля с быстрым доступом в Сеть? Почему бы не переписать кучу вымученных неделями текстовых файлов, отчетов, фотографий, презентаций, демо, роликов, читов, прохождений Lineage на один подручный носитель? Это просто жизненно важный вопрос, который успешно решить предлагает флешка. Именно с учетом реальных

ситуаций флешки и были протестированы на горячих наборах файлов, которые обычно записывают – как на маленьких, так и на больших.

Хотелось бы разложить все по полочкам и выделить на наше усмотрение наиболее ярких и впечатляющих конкурсантов.

«Мистер оригинальность», или, как вы уже успели заметить, он же «бэтмен», брелок с секретами и необыкновенным дизайном – Apacer HA-202. Хочется отметить, что помимо дизайнерской изощренности данная модель показала высокую скорость на всех наборах файлов.



A-Data RB-15 USB 2.0 2 Gb

«Мистер Внедорожник» – это, бесспорно, прорезиненный «брелок» A-DATA RB-15. Если вы экстремал или просто не очень аккуратны, всё у вас летит из рук, иногда смотрите под ноги, но обычно на всё наступаете, то эта модель именно для вас. Плюс, наряду с водоотталкивающими и противобулавными свойствами, данный брелок прошел тестирование на высоком уровне, показав прекрасную скорость!

С самым скоростным брелком, то есть с главным призером, не так всё просто. Но по суммарному показателю всех обошел малыш Samsung OEM 512 Mb.

Да, 512 Мб – уже не так актуально, а комплектация (точнее ее отсутствие) – совсем не радует, но скоростные показатели (да и цена) просто замечательные!

Константин Кузнецов
kostya@comizdat.com

Да, чуть не забыл сказать теплые слова фирмам, которые охотно предоставили нам брелки для тестирования:

- Spin-W (www.spin-w.com)
- K-Trade (www.k-trade.ua)
- MTI (www.mti.com.ua)
- KPI-Service (www.kpiservice.com.ua)

Итоговая таблица результатов тестирования

Модель	Скорость записи (0), Мб/с	Скорость чтения (0), Мб/с	Скорость записи (1), Мб/с	Скорость чтения (1), Мб/с	Скорость записи (mp3), Мб/с	Скорость чтения (mp3), Мб/с	Комплектация	Гарантия	Цена, \$
Samsung OEM USB 2.0 512 Mb	1,76	9,05	10,24	17,97	5,58	16,77	—	1 год	35
TwinMos Mobile Disk USB 2.0 512 Mb	3,02	7,23	7,09	11,93	6,59	11,42	—	1 год	36
Prestigio Mini USB 2.0 1 Gb	0,5	4,69	1,53	12,13	1,4	11,29	Брелок	1 год	64
Transcend JetFlash USB 2.0 1 Gb	1	4,9	7,65	9,56	4,98	10,34	USB-кабель (0,5 м) без подставки + минидиск с драйверами и Софтом*	1 год	68
PQI Intelligent Stick USB 2.0 1 Gb	1,36	5,77	7,93	10,66	5,55	10,34	Минидиск с драйверами	1 год	67
Canyon USB 2.0 1 Gb	0,62	4	2,83	11,61	1,86	9,74	USB-кабель (0,5 м) без подставки + шнурок	1 год	70
Kingston Data Traveler DT100 USB 2.0 1 Gb	0,51	2,45	2,91	8,55	3,48	9,33	Шнурок	1 год	63
Apacer HT 202 USB 2.0 1 Gb	1,7	4,69	5,6	15,39	4,63	15,66	USB-кабель (1 м), минидиск с драйверами и утилитами	1 год	71
Apacer HC 212 USB 2.0 1 Gb	0,89	3,6	3,92	9,85	3,69	9,32	Минидиск с драйверами и утилитами	1 год	60
Apacer HA 202 USB 2.0 1 Gb	1,17	4,56	6,31	14,91	5,65	13,91	Шнурок, USB-кабель (1 м), минидиск с драйверами	1 год	
A-Data RB-15 USB 2.0 2 Gb	0,92	4,18	5	18,95	4,6	16,88	Шнурок, USB-кабель (0,5 м)	Lifetime	120
A-Data PD-8 USB 2.0 2 Gb	2,23	2,87	3	17,81	3,93	15,03	Шнурок, USB-кабель (0,5 м)	Lifetime	120



ДЛЯ ЗАМОВЛЕННЯ ГРИ, НАДІШЛИ З КОДОМ

SMS НА НОМЕР:

105336

JAVA ГРИ

Варшавський **GAMICO**
ЩЕ БІЛЬШЕ ГРИ!
WWW.GAMICO.COM.UA



TROY

Допоможи командору грецької армії виграти війну.

SG1489



GANGLAND

В сонячній місті Палермо, вбили твого друга. Віддач убивці.

SG1453



AIRBORNE OPS

В твоєму розпорядженні є сучасний гелікоптер AP-29. Яку місію ти мав виконати сьогодні? Атакувати, оберігати чи вибериш щось інше?

SG1437



MOON BUGGY

2054 рік, на місяці зав'язало нове життя. Ти повинен знайти спільну мову з інпланетними расами.

SG1471



ALLIED ASSAULT

Десь у безкрайній пустелі ховаються терористи, твоя місія - знайти та знешкодити.

SG1439



CHERRY POPPING

Пригощи дівчину вігдками, і вона тобі віддасть :))

SG1444



Episode 1:
Wolf Among Shepherds

ZORRO

Закопчива гра з відмінною графікою. Занурся у світ пригод Зорро.

SG1526



STRIP BLACK JACK

Пограй в карти на роздзягання...

SG1476



LETHAL MISSION

Для гри проходить під час другої світової війни. Ти - розвідник, твоя місія - зруйнувати всі ворожі бази.

SG1466



KUNG-FU FIGHTING

Захисти свою кохану від мстивої сім'ї Kai-Chiang

SG1464



MIDNIGHT RACERS

Стрітрейсинг. Ти-крайній? Доведи це і зароби на цьому грошей.

SG1467



C.O.

Дуже гарна та захоплююча, багато рівнева стратегія. Танки до бою!

SG1445



STRIPPOKER

Пограй в карти на роздзягання...

SG1484



HUGO GOES FISHING

Злови риби собі на сніданок, але обережніше, вона лягається.

SG1461



FLIGHT FIGHT

Ти-суперпілот на сучасному літаку. Твоя місія - знищити авіацію ворога.

SG1452



MICROFORUM GP

Відчувай себе пілотом справжнього боліду!

SG1509



DEPTH CHARGE

Твій корабль попав під обстріл субмарини. Знищи супротивника.

SG1448



TABLE TOP TUMBLE

В тебе є машина на радіо керуванні. Грай та перемагай!

SG1487



POOL CHALLENGE

Один з найкращих симуляторів більярду, не забувай заряджати мобільний.

SG1521



BABE TYPING - SANDRA

Допоможи Сандрі роздягнутись...

SG1523



EVERYTHING EXPLODES

Спробуй гострих відчуттів. Справжній екшн.

SG1504



WENDY'S SEXY LETTERS

Венді чекає на листа від тебе...

SG1525



CALL GIRL

Будь обережний! Твій телефон зараз почне розтавати.

SG1443



HOT COLLEGE

Відчувай на смак гарячих студенток, але стережись злих прибиральниць.

SG1516



EURO 2004 SHOOT OUT

Вмієш забивати пенальті? Покажи як це ти робиш, та вииграй чемпіонат світу!

SG1511



CLAUSTROPHOBIA

В темному підземеллі заблукали хлопці та дівчина, допоможи їм знати одне одного, та вийти на поверхню.

SG1505



SWEET PRISONER

Під час свадби було викрадено наречену. Звільни дівчину і вона тобі віддасть.

SG1486

ІНСТРУКЦІЯ:
Завантаження ігр тільки українською мовою
Відправте код обраної гри на номер 105336.
Ігри завантажуватимуться через вар (для завантаження повинні бути активовані та настроєні послуги вар).
Для абонентів Київстар - 466 0 466,
для абонентів ЮМЗ - 240 0000.
Вартість java гри: 18 грн. з ПДВ за один SMS.
У випадку помилкового замовлення, послуга вважається наданою. Відправте SMS-повідомлення на номер 105336. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на ваш телефон через деякий час.

Ідентифікація телефону

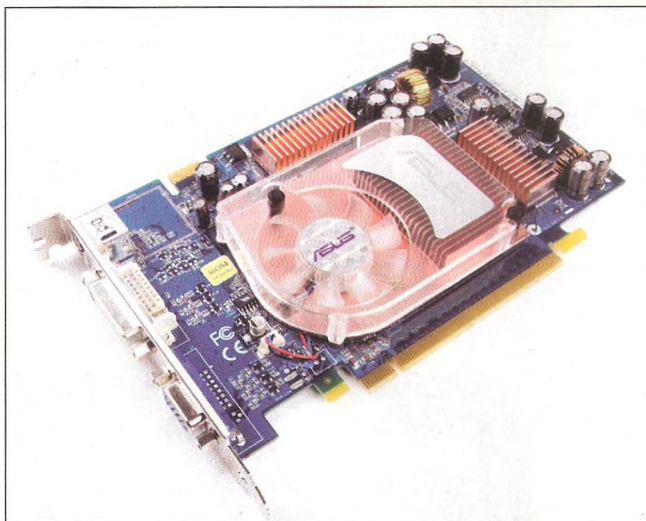
Вартість java гри: 18 грн. з ПДВ за один SMS

Відправте код обраної гри на номер 105336. Ігри завантажуватимуться через вар (для завантаження повинні бути активовані та настроєні послуги вар). Для абонентів Київстар - 466 0 466, для абонентів ЮМЗ - 240 0000. Вартість java гри: 18 грн. з ПДВ за один SMS. У випадку помилкового замовлення, послуга вважається наданою. Відправте SMS-повідомлення на номер 105336. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на ваш телефон через деякий час.

З будь-яких питань, звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт).



ASUS A8N32-SLI Deluxe: арена графических баталий



Медный кулер 6600GT выполнен в парадоксальном стиле: теплосток от GPU направлен не наружу, а внутрь корпуса, на модули памяти. В режиме SLI советуем использовать дополнительный вентилятор в корпусе, желательнее выводящий тепло в том же направлении, в сторону передней панели

Бытует мнение, что для игрового компьютера лучше подходят процессоры AMD, а особенно Athlon 64. По крайней мере, именно на этой основе производители любят создавать «самые игровые платформы», такие как, например, ASUS A8N32-SLI Deluxe. Один экземпляр этой «игровой материнки» попал в моё распоряжение, и вот что из этого вышло.

Поскольку на любое тестирование я смотрю с практической точки зрения, то задачу я поставил себе следующую: мне было интересно, можно ли заменить одну «до безобразия» мощную видеокарточку ценой около 500 у. е. двумя подешевле в SLI-режиме. Ведь если это так, то можно упростить себе финансовую нагрузку, сначала прикупив одну карточку, потом, чуть погодя,

доставив другую, поиграть во что хотелось, по мере необходимости продать её снова и так далее. Конечно, будет небольшая проблема найти мостик к двум «одиночкам», но это как-то решается, например, обменом одной карточки на набор из двух таких же с доплатой. Это представляется более гибким решением, чем просто закупить «супермега-хит» за полтысячи и более: ко всему прочему потери при купле-продаже в средней ценовой группе значительно меньше, а вот дорогая вещь через полгода может стоить и половину себя же, но «в молодости».

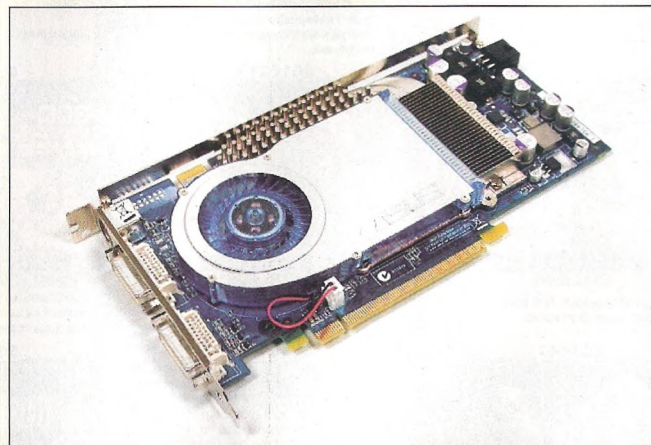
Хочется сказать, что A8N32-SLI как нельзя лучше подходит для апгрейда от обычной конфигурации до SLI: на материнской плате установлен двухчиповый набор nForce4 SLI x16, что на сегодня можно назвать максимальной конфигураци-

ей. Элемент X16 значит, что в SLI-режиме на каждый из PCI-E слотов выделяется полноценных 16 PCI-линий, а не 8, как было в старом варианте nForce4 SLI. В результате стала ненужной заглушка в однокарточном режиме, и, естественно, возросла скорость передачи. Кроме этого, плата поддерживает автоматическую конфигурацию SLI-режима: для его включения нужно только вставить и подключить вторую карточку. Иными словами, A8N32-SLI можно назвать «SLI, каким он должен быть».

Чтобы не сравнивать различные бренды, я «зациклился» на ASUS: в рамках их продуктовых линеек можно найти всё что угодно. В качестве «мощного безобразия» я выбрал имеющуюся в наличии (после игрового спецвыпуска «Шпиля!») ASUS N7800GT с 256 Мб памяти на 256-битной шине и 400 МГц на GPU. В качестве разумного и вечно-

той» ASUS N6600GT со 128 Мб на 128-битной шине и 300 МГц на камне. Остальные параметры видеокарточек можно считать идентичными: память имеет одинаковую латентность 2 нс и работает на частоте 500 (1000) МГц. Кажется, что эти карточки вообще можно сталкивать лоб в лоб, но я-то планирую 6600GT ставить в SLI, и цена делает такое сравнение логичным. Если более конкретно: N7800GT стоит 502 условные морковки, N6600GT – 215 за штучку, или 430 – за две, так что первый бой две 6600-ки выиграли ещё до выхода на ринг, сэкономив 70 долларов чистыми. Второй плюс 6600GT – им не нужно дополнительное питание на материнской плате, так что ещё одной проблемой меньше. В противном случае вам понадобится специальный SLI-блок питания, а это очередной «влёт» долларов до восьмидесяти.

Для чистоты эксперимента всё остальное было выбрано



Плата ASUS 7800GT завоевала всеобщую любовь и признание как «хай-энд, до которого нам далеко»; с ней часто сравнивают другие платы. Её производительность не вызывает сомнения также, как и цена. Впрочем, с кулером та же история, что и в 6600

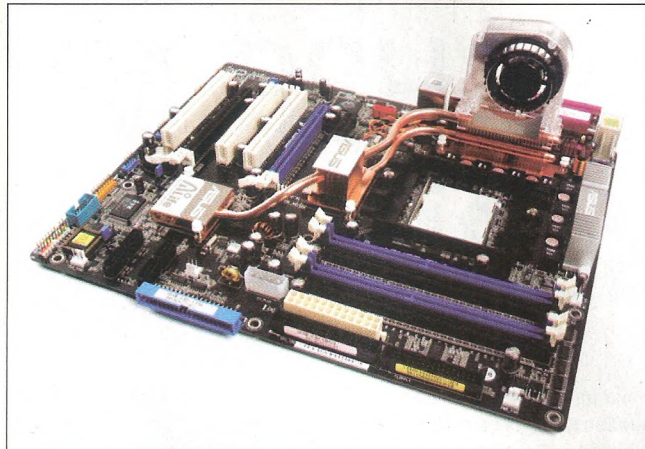
самое лучшее, так, чтобы не мешать видеокарточкам выяснять отношения. Кроме уже упоминавшейся тобо-«примадонны» ASUS A8N32-SLI Deluxe, был использован процессор AMD Athlon 3000+, по моему мнению, вполне достаточный для любой баталии, а также две линейки по 1 Гб памяти Corsair и два SATA винчестера в RAID 0. Хотя диск и не имеет прямого отношения к предмету тестирования, но вялотекущие загрузки тестов порой раздражают. То же можно сказать и о загрузке уровней многих тестовых игр.

Из тестов я использовал только два: 3D Mark и Doom 3. Почему же так мало? – спросите вы. Да потому, что меня не интересуют все возможные варианты, также как и абсолютные цифры. Меня интересует тенденция: если результат на Doom будет впечатляющим, то меня это впечатлит, и вас, надеюсь, тоже. А то, что в «Червяках-3» или «Тетколоре» результаты будут другими, меня лично совершенно не волнует: если уж во что красиво-динамичное играть, то меня интересуют игры вроде Doom, Quake или Unreal. К сожалению, популярного F.E.A.R. как раз не оказалось под рукой, прошу прощения.

Итак, вот что получилось:

3D Mark 2005, 1024x678	
N7800GT	5672
N6600GT	3692
N6600GT SLI	6500

Глядя на эти цифры, вспоминаешь поговорку: двое смелых одного большого всегда били и бить будут. Схема SLI, хоть и не умножает мощность в два раза, но даёт выигрыш по сравнению с более быстрым, но одиноко стоящим «гигантом». Кстати, я не имел воз-



Охлаждение чипсета всегда было слабым местом материнских плат. В плате A8N32-SLI для этого применяются специальные тепловыводящие трубки. Также обратите внимание на количество разъемов для дополнительных «фанов»!

можности проверить, но в сети есть результаты, согласно которым N7800GT в SLI показывает более 1e4 пугаев, хотя этот уже не совсем, точнее, совсем не экономичный вариант.

При тестировании Doom можно задать массу различных параметров, но я выбрал только два реальных разрешения в хорошем качестве и немного пригрузил GPU-сглаживанием, чтобы посмотреть, как SLI реагирует на чисто вычислительную нагрузку. Получилось то, чего и следовало ожидать: выгода от SLI особенно проявляется в случаях, когда можно решить проблему «локально», вычислительно, без обмена через «мостик» и синхронизации памяти. При этом процент выигрыша колеблется от незначительных +8 % в самом лёгком варианте до почти +75 % – в самом тяжёлом. Непарному «старшему брату» рядом со SLI не

облаивается ни одного призового места ни в одном варианте: как известно, Doom'ать одной головой хорошо, а двумя – лучше.

Конечно, если очень надо, то можно придумать и недостатки SLI, начиная от большого расхода энергии, меньшего эффективного размера памяти (две карточки по 128 Мб в результате работают, как одна 128 Мб, поскольку каждая карточка кеширует текстуры и сцены самостоятельно), проблемы поиска SLI-переходника, увеличенного веса компьютера и дополнительного шума от двух кулеров. Но это всё проблемы мнимые: например, тот же ASUS выпускает карточки в полностью безкулерном испол-

нении, которые вообще не шумят, или, как вариант, делает модели с тихоходными кулерами Zalman. Массивный корпус меньше вибрирует, а что касается памяти – то это естественная цена за скорость параллельной обработки: если бы процессоры попеременно блокировали одну и ту же память, то толку от такого SLI был бы ноль и меньше.

Вывод можно сделать только один: если неможется как хочется играть на последнем уровне науки и техники, но и деньги не очень-то оттопыривают карманы, то берите толковую материнку под SLI, вроде нашей ASUS A8N32-SLI Deluxe (есть ещё и Platinum, но разница не велика), снабжайте её хорошим процессором и памятью, и не надо париться с дорогими видеокартами: скоро они станут дешевле раза в два-три, вот тогда и закупите сколько захотите. На сегодня же 6600GT, особенно ASUS, а тем более ещё и SLI – хватит с головой и больше. Попомните мои слова, ваш кошелек ещё скажет вам спасибо.

За предоставленное для тестирования оборудование издательство благодарит представительство ASUS в Украине и компанию 3D Systems (www.3dsystems.com.ua)

Арсений Чеботарёв,
ac@comizdat.com

DOOM 3, fps			
1024x768, AA	N6600GT	N6600GT SLI	N7800GT
0x	76,8	83,6	81,4
2x	42,7	48,3	45
4x	30,7	39,6	37,2
8x	13,9	22,3	21,6
1280x1024, AA			
0x	57,8	66,8	65,2
2x	31,7	40,3	37,8
4x	22,5	31,7	26,3
8x	7,9	13,7	9,1

железные радости
по человеческим ценам
ПК и КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
АКВАКОМ
247-40-20

Игровые Приставки
ПРИСТАВКИ • ИГРЫ • АКСЕССУАРЫ
Тел.: +380 (44) 204-7444
+380 (44) 599-6612
www.pristavki.com.ua
e-mail: info@pristavki.com.ua

998 руб. 1098 руб. 1634 руб.

XBOX 360 предварительный заказ

Мобильная музыка

Panasonic

Вот и старый добрый Panasonic стал делать супер-популярный гаджет, находящийся, пожалуй, на втором месте по популярности после мобильных. Эти модные штучки, конечно же, – цифровые аудиоплееры, по старинке называемые MP3-плеерами. Да, называть «MP3-плеером» эти аппараты так же правильно, как называть мощный мультимедийный комп «вычислительной машиной» для расчетов разных параметров.

Итак, год начался, и нам была представлена целая линейка плееров Panasonic. Причем это не просто «новые плееры», это плееры с новыми технологиями. Первая идея, воплощенная в плеерах, – D.Sound. Это технология, созданная для того, чтобы, используя цифровой усилитель, настройки эквалайзера и специальные наушники новой конструкции, прокручивать файлы *.AAC, *.MP3, *.WMA, достигая подобия пространственного звучания.

Цифровой усилитель – не аналоговый и напрямую усиливает цифровой звук вашего плеера, не внося никаких помех. Наушники с увеличенным диффузором воспроизводят басы гораздо лучше, а новый тип подвеса мембраны дина-

мика расширяет диапазон воспроизводимых высоких частот. В плеерах Panasonic есть четыре режима эквалайзера – Normal, S-XBS 1, S-XBS 2 и TRAIN. Но имеется также и еще один режим – Personal Surround, который дает почувствовать всю красоту объемного звука через два небольших наушника. Даже файлы в новых проигрывателях воспроизводятся не совсем так, как обычно, – Panasonic внедрил в плееры систему Digital Re-Master. Это схема для более качественного воспроиз-



Panasonic SV-SD750V

ведения файлов *.AAC, *.MP3, *.WMA, которая во время считывания восстанавливает диапазон высоких частот, теряемый при сжатии музыкальных данных. Ведь все эти три формата – это форматы сжатия, а при сжатии чем-



Panasonic SV-SD350V

то приходится жертвовать... Digital Re-Master всё вернет на свои места.

Первый плеер линейки – SV-SD750V. Это проигрыватель со сменной памятью формата SecureDigital, так что, если у вас уже есть аппарат, использующий карты памяти SD, вы можете использовать те же

в зависимости от модели), сетевой адаптер, ремешок для ношения, кабель USB и CD-ROM с софтом.

Две другие модели – SV-SD350V и SV-SD300V, – кроме отдельных опций (тип батареи, например), отличаются по большому счету только дизайном. А вот SV-MP805V и SV-MP810V – это уже немного другое. Эти плееры производятся в очень компактном и стильном корпусе, FM-тюнер этих моделей снабжен функцией записи (можно записывать треки с любимого радио прямо на лету), в них есть линейный вход для записи аудиоинформации – к нему можно подключать даже микрофон. А если подключить микрофон, то, ясное дело, диктовать можно по полной программе – для этого даже предусмотрены режимы записи голоса LP (среднее качество – длинная запись), SP (обычное качество – средняя запись), HQ (супер-качество – короткая запись). Естественно, для такого плеера должны быть созданы дополнительные резервы по месту хранения данных, и они есть – это встроенная память 512 Мб (модель MP805V) или 1 Гб (для модели MP810V). Как продвинутая модель этот плеер поддерживает тэги мультимедийных файлов (ID3 tag).

В общем, линейка интересна и достойна внимания. Думаем, любой меломан и любитель цифровых приколов найдет в ней интересную для себя модель плеера.

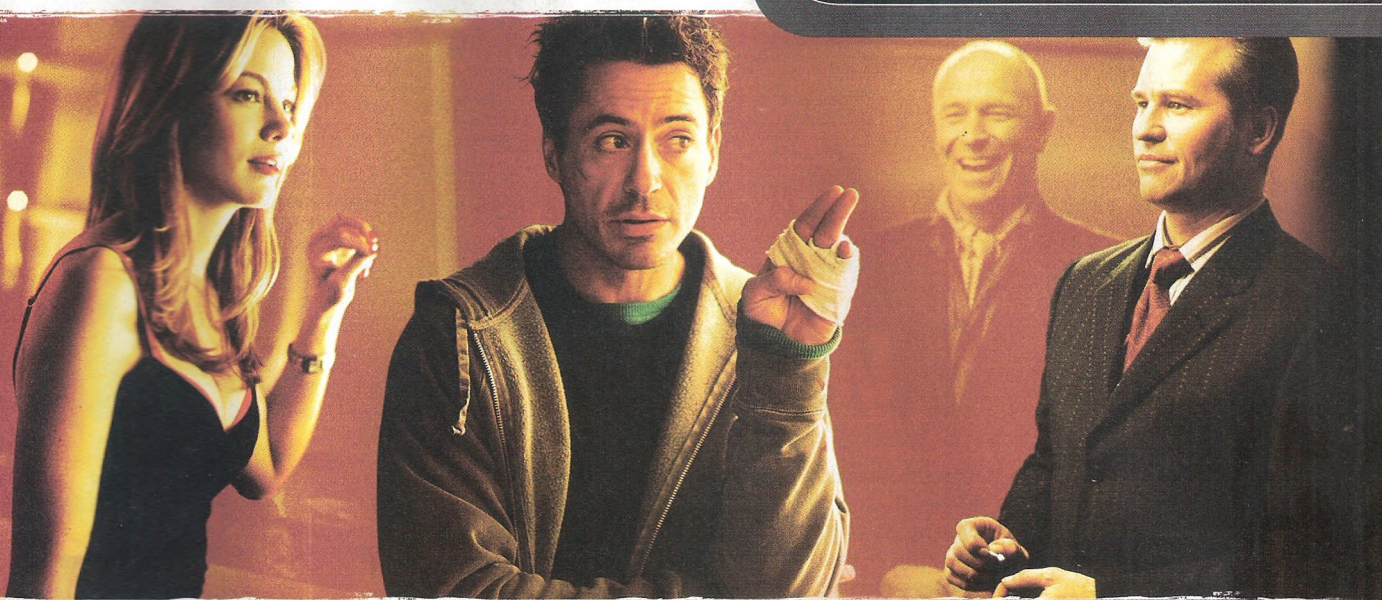
карточки и для хранения музыки для своего плеера.

Отличительные черты плеера – большой 7-строчный LCD-дисплей, тонкий эргономичный корпус, цифровой FM-тюнер и функция диктофона. Как и другие модели плееров Panasonic, он поддерживает четыре режима эквалайзера, технологию D.Sound, объемный звук Personal Surround и систему Digital Re-Master, а также имеет функцию Mark для пометки любимых аудиотреков. Вес плеера без батареи составляет всего 40,0 грамм – почти ничто!

В комплект этого, как и других плееров Panasonic с картами памяти SD, входят стереонаушники, аккумуляторная батарея (Li-ion или NiMH –



Panasonic SV-SD300V



Раскатывайте губы!

Название: «Поцелуй на вылет»

Жанр: Черная комедия (нет, гений, это не о жизни негров)



Главная заслуга этого фильма даже не в том, что он способен выдавить из нас смешки размером с небоскреб и улыбки длиной с Миссисипи, а в том, что своим появлением он напомнил нам, как же все-таки долго мы были лишены действительно качественных черных комедий. Так долго, что мы готовы смеяться даже с пальца, если этот палец отрезанный.

«Поцелуй на вылет» — не «сенсация», не «долгожданный шедевр» и «не очередное творение великого Мастера». Об этом фильме не шумят, его не рекламируют всем и каждому. При вопросе «На какой фильм ты ходил?» просвещенные упи-



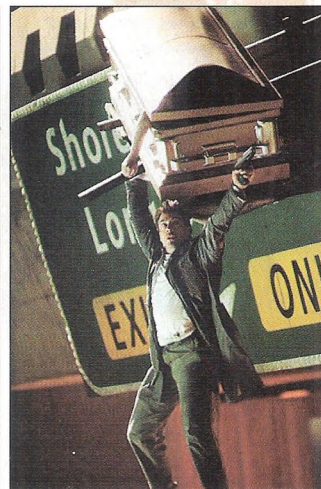
раются взглядом в бесконечность и снисходительно бросают: «Тебе все равно это ни о чем не скажет».

Скорее всего, виной тому — весьма специфическая атмосфера и юмор фильма. Пересказывая знакомым любой из эпизодов, который заставлял меня хрюкать от смеха, как половозрелую свинку, я не встречал ничего, кроме тихого сочувствия. Так что вариантов тут всего два. Или же столь шикарные шутки не даются никому кроме Вэла Килмера, или же я — балбес без чувства юмора, ни фиги не понимающий в кино и попусту растрачивающий тут ваше драгоценное время. Мне лично симпатичен второй вариант, предлагаю его и считать



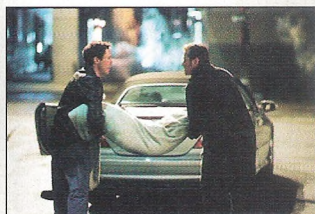
рабочим. Отсюда и несложный вывод — говорить об этом фильме смысла нет, его нужно только смотреть.

Так что идите, смотрите, пересматривайте, разучивайте и разбирайте на цитаты. Тем более что единственная достойная альтернатива (в смысле жанра, но отнюдь не качества) среди новинок Голливуда — это очередной «отпрыск» Люка Бессона под названием «Бандитки». Однако, по слухам, у режиссера «Бандиток» какое-то редкое заболевание обоих глазных яблок с осложнениями на мозг.



Иначе как объяснить то, что он одел Салму Хайек, из лифчика которой можно сделать качельку для двух дошкольников, в закрытую блузку, а Пенелопу Круз, в генах которой — активные хромосомы гладильной доски, наоборот — в платье с глубоким декольте. Перевод киноплёнки и времени, в общем.

by Olmer





...и подведем

И подвели. Не мы кого-то подвели, и не нас кто-то подвел, а мы вместе с вами, дорогие наши и любимые, подвели итоги подписной кампании и «шпилингации призов». Как вы помните, мы еще, кажется, сто лет назад (то есть в прошлом сентябре) начали обещать разыграть призы среди всех тех, кто подпишется на наш журнал. Это правильно: подписываться правильно, потому что гарантированно получишь в срок свой заветный номер журнала, а призы – это просто очень хорошо. И роль трансцендентального Деда Мороза нам нравится априори. Во как.

Наши партнеры – поставщик стабильности компания

K-Trade и мега-интернет-магазин YeSPlus.in.ua – предоставили нам призы, и мы были рады вручить их вам.

В прошлом номере все заценили количество призеров (было разыграно десять супер-игр от магазина YeSPlus.in.ua, а также два тюнера, пять акустических систем, два ИБП и один игровой мега-комп от компании K-Trade). А сейчас мы можем отчитаться в том, как призеры всю эту радость получали из наших мохнатых дедморозовских лап.

В нашей редакции мы имели честь лицезреть **Демченко Сергея** – он получил лицензионный World of Warcraft. Перед вручением мы проверили – интернет у него есть, так что игра не пропадет даром. **Жеребных Алексей** и **Савра-**

сов Сергей получили на руки по единице мега-шутера Bet of Soldier. Гоночки Juiced заполучил **Волков Андрей**, а **Биличенко Денис** (слава богу, достаточно взрослый товарищ) – «Рандеву с незнакомкой».

Просмотром телепрограмм, не отходя от рабочего-игрового компа, теперь займется **Куранов Андрей** – тюнер Compro ему в этом точно поможет.

Насладиться звуком систем 2.1 производства популярной марки 4U смогут **Спиридонов Роман**, **Волинец Методий**, **Гетманов Леонид** и **Шапран Тамара**.

Полностью защитит свой комп от перебоев в электропитании (с помощью ИБП MGE) **Майборода Антон**.

Героем дня стала **Мельникова Лилия** с очень и очень

молодым человеком (явно «нашим человеком»), которая числилась «подписчицей и победительницей». Может, у них и семейный подряд на чтение «Шпиль!», но комп явно достался молодому спутнику Лилии, который впился (мы бы тоже впились в такой комп!) в игровую машину. А в глазах его были орки, эльфы и трансформеры (точно «наш человек!»).

Остальные победители не смогли поприсутствовать на вручении призов и получают призы курьером.

Как мы сказали в интро на нашем диске, будем работать над тем, чтобы призов было еще больше и они были еще лучше. Stay tuned, как говорят коллеги на радио, и шпильте ярко!

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте
доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска			Журнал с диском		
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0
Да!	11	5,0	Да!	11	7,0
Да!	12	5,0	Да!	12	7,0
Да!	Спецвыпуск №2 «Читы и коды»				11,0
Да!	Спецвыпуск №3 «Все об RPG»				11,0
Да!	Спецвыпуск №4 «Читы и коды»				11,0
ИТОГО					

На диске
«ШПИЛЬ!» № 3
вы найдете:

Demo

- Crashday
- Gravity Drive

Игры

- Virtual RC Racing 3
- Эрудит

Патчи

- Магия крови
- Civilization 4

Ролики из игр

- CryEngine 2
- SIN: Episodes
- The Godfather
- Lord of The Rings: Battle for Middle Earth II
- Neverwinter Nights II
- Huxley

Видеодрова

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

Інструкція для замовлення

► Поліфонічні мелодії: для замовлення впиши в текст SMS-повідомлення код мелодії, де X замінити на 51 відправ на номер 10659

► Мономелодії: для отримання впиши в текст SMS-повідомлення код мелодії, де для телефонів Nokia, Samsung X замінити на 2, для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic X замінити на 3, для телефонів Siemens X замінити на 4, 1 відправ на номер 10659

► Тони для будильника: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом тону на номер 10899

► Тони для SMS: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом тону на номер 10659

► Суперзвук: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом суперзвуку на номер 10659

► Кароке: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом кароке і відправ на номер 10899

► Кольорові зображення: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер 10659

► Анімація: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом анімації на номер 4455

► Java-ігри: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 10899

► Фан-відео: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом відео на номер 5599

► Для абонентів life: відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер 5599

► Теми для телефонів: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер 5599

► Для абонентів life: відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер 4545

► Java-книжки: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом книги на номер 5599

► Для абонентів life: відправ SMS-повідомлення з кодом книги на номер 4545

Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери 10659 – 5 грн. з ПДВ, 4455 – 8 грн. з ПДВ, 10899 – 9 грн. з ПДВ, 5599, 4545 – 15 грн. з ПДВ. Отримання – безкоштовно.

Для отримання WAP-послуг необхідно активувати та налаштувати WAP. Перелік моделей телефонів, що підтримують послуги, дивись на www.fishka.com.ua, повний каталог сервісів на wap.fishka.com.ua

БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ КРАЩИХ МОБІЛЬНИХ СЕРВІСІВ

Відправ SMS на номер 4554, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог VIP-В каталозі ти знайдеш найкращі мелодії, картинки, відео, ігри та багато іншого. Оновлення каталогу – щоденно. Каталог сумісний лише з телефонами, які мають підтримку технології Java та кольоровий екран.

* тарифікований лише вартість стандартного SMS-повідомлення згідно тарифного плану оператора та використання WAP. Оновлення каталогу здійснюється за допомогою WAP.

4554

Для абонента усіх національних GSM-операторів

VIP CLUB

Мелодії
Мелодії з голосом
Смарт-звук
Зображення
Фан-відео
Java-книжки
Ігри
Оформлення
OK НАЗАД

10659 ПОЛІ ТА МОНОМЕЛОДІЇ

50 Cent	Outta control	X9202178
Abanda Shake	Shake	X9214978
Anastacia	Piece of a dream	X9205178
Arash & Блестящие	Восточная сказка	X9199478
Bodyrockers	Round & round	X9203278
Britney Spears	And then we kiss	X9215078
BWO	Voodoo magic	X9215178
Crazy Frog	We like to party	X9206078
D-Code	My immortal (shortcut remix)	X9188278
Depeche Mode	Precious	X9182078
Dj Tiesto	Adagio for strings	X9182278
Faithless	Insomnia 2005	X9202278
Fall Out Boy	Dance, dance	X9211478
Freestylers	Push up	X9183178
Global Deejays	Stars on 45	X9183278
Josh Gracin	Stay with me	X9211578
K-Marco	Sous l'oeil de l'ange	X9182378
Lou Bega & Алиби	Bachata	X9189678
Madonna	Hung up	X9201878
Missy Elliot	Teary eyed	X9201978
Rasmus	No fear	X9181178
Rob Thomas	This is how a heart breaks	X9181778
Ron Van Den Beuken	Sunset	X9190178
Royal Gigolos	Борщаровка	X9215278
Scooter	Hello	X9202078
Sean Paul	We be burning	X9213478
Sugababes	Ugly	X9213578
Texas	Can't resist	X9203178
Верка Сердючка	Елки	X9198578
Земфира	Так и оставим	X9202978
Океан Ельзи	Без бою	X9182778
Павло Гудимов	Коротка розмова	X9213778
Саша і Сирожка	Калыханка	X9190978
Taty	All about as	X9189978
Фактор-2	Шалава	X9184878
Юля Савичева	Как твои дела	X9213678
Юта	Хмель и солод	X9202678

10899 JAVA-ІГРИ

Еорлас

Твій час прийшов! Ти можеш довести, якщо ти досить гарний, що ти ідеальний шпигун! Заверши всі місії в дивному світі фентезії! Шулай скроби, вбивай монстри і збирай магичні кристали! Твій шлях проходить крізь одні карлики, людей-ящірок, драконів, темних ельфів та інших хитрих монстрів!

Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5160, 6020, 6030, 6120, 6130, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6650, 6660, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000

Extreme Rally

Відчути неймовірну швидкість! Ти будеш доводити грати свою машину по трьох різних трасах: пустеля Сахара, непролазні болота Німеччини та льодові дороги Норвегії!

Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5160, 6020, 6030, 6120, 6130, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6650, 6660, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000

10899 КАРАОКЕ

19213478 19213578 19218878 19219178

Green Grey Стереосистема Сербані Танго In-Grid Mama mila SMS Пошуй мене

Телефони, що підтримують послугу Кароке: Nokia 3220, 3230, 3650, 3660, 5140, 5160, 6020, 6030, 6120, 6130, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6650, 6660, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000

10659 КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ

56142778 56208178 56784978 56814678

56563378 56634778 56817378 56817478

56667878 56730278 56817378 56817478

56536678 56042778 56817578

I LOVE YOU! KISS ME!

Телефони, що підтримують послугу Кольорові зображення: Nokia 3220, 3230, 3650, 3660, 5140, 5160, 6020, 6030, 6120, 6130, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6650, 6660, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000

10899 ТОНІ ДЛЯ БУДИЛЬНИКА

Вставай скоріше, любий! Дівчата чекають!	1600978
Б... знов цей дзвін!	1601178
Вставай! Б... буду - вже ранок!	1603078
Вставай! Всі реальні пацани вже встали!	1603478
Вставай, студенте!	1603678

10659 ТОНІ ДЛЯ SMS

Ви отримали SMS-віртуальний поцілунок	40039678
---------------------------------------	----------

просто
Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...

Космічні швидкості – безмежні враження

Ми живемо в епоху надвеликих швидкостей. Кожна мить має значення. В стрімкому калейдоскопі наших вражень головне – помітити й запам'ятати важливе.

Завдяки функції **MagicSpeed**, неймовірна швидкість реакції матриці 2 мс в нових моніторах Samsung робить їх незамінними для любителів карколомних блокбастерів та динамічних комп'ютерних ігор.



МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)
Алґрі (0482) 301450, 301451

ДатаЛюкс (044) 2496303
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua



SyncMaster 740BF/940BF

SAMSUNG